REVISTA OFICIAL NINTENDO | Wii U | NINTENDO 3DS

Nintendo®

INAZUMA ELEVEN GO CHRONO STONES

¡Primeras imágenes en castellano!

Consejos para triunfar Pokémon Rubí Omega Zafiro Alfa

¡JUGAMOS A XENOBLADE CHRONICLES 3D!

¡La mayor aventura para tu New 3DS!

ESTRATEGIAS PARA CAZADORES MONSTER HUNTER 4 ULTIMATE

Nº 271 / 3,50€ / Canarias 3,65 €

8 424094 810024 00271

¡Juega con tus amiibo!



Megafiesta en Wii U


LEVEL5
VIAJA EN EL TIEMPO Y RECLUTA A LOS MEJORES JUGADORES DE FÚTBOL DE LA HISTORIA
INAZUMA ELEVEN GO
Chrono Stones
Llamarada Trueno
www.nintendo.es
/Nintendo3DES • @NintendoES • YouTube /Nintendo3DSES

SIGUE LA SERIE EN



PRÓXIMAMENTE ESTRENO DE LA NUEVA TEMPORADA.



UNA NUEVA AVENTURA FUTBOLÍSTICA

El deporte rey ha desaparecido sin dejar rastro. Nadie lo recuerda. Ayuda a Arion Sherwind a resolver el misterio...

FÚTBOL FANTASÍA



Dale la vuelta al partido con tus poderes especiales.

Combina las habilidades de tus jugadores.



ELIGE TU ONCE IDEAL ENTRE 1.500 JUGADORES

Crea tu alineación escogiendo a los futbolistas que mejor encajen en tu táctica.

DEMUESTRA QUIÉN ES EL MEJOR

Juega partidos con hasta cuatro amigos usando tu equipo.



NINTENDO 2DS



new NINTENDO 3DS



NINTENDO 3DS XL



new NINTENDO 3DS XL





ESCOGE TU EDICIÓN

Cada versión tiene jugadores, rivales y parte de la trama exclusiva.

LANZAMIENTO 27 DE MARZO

Nintendo®

Sumario

REVISTA OFICIAL NINTENDO Nº 271

Síguenos en HOBBYCONSOLAS
Tu página web donde encuentras la actualidad de los videojuegos: noticias, vídeos, reportajes...
www.hobbyconsolas.com



Rubén Guzmán

Bienvenidos

Vamos a mirar hacia el este. Concretamente hacia Japón, el país de Nintendo y donde la compañía es la referencia más importante en el mundo del videojuego, mes tras mes, año tras año. Hemos creado una nueva sección, cortesía de nuestro colaborador Roberto Ruiz Anderson, que se centra en la actualidad videojueguil nipona. Un mundo de juegos de rol, ya lo sabéis, pero también donde Nintendo crea todas nuestras series favoritas. Algunos de los juegos de los que os hablamos no llegarán a Europa, pero si los conocéis puede que las compañías se interesen más por traerlos a nuestro país. La sección se llama Conexión con Japón, y esperamos que os guste.

Pero eso es solo uno de los puntos interesantes de este mes. Hemos jugado a Inazuma Eleven GO 2 y Xenoblade Chronicles 3D, el juego que da la medida de New Nintendo 3DS. Y analizamos Mario Party 10, os avanzamos Code Name S.T.E.A.M... ¡Esta es una buena época para ser Nintendero! Por cierto, ¿qué puntuación crees que sacarás en nuestro test de Mario?



página 20 Reportaje Universo Xenoblade. Acompáñanos a los increíbles mundo de esta serie en New 3DS y Wii U.



página 38 Análisis Mario Party 10. Un juego de fiesta para que disfrutes en Wii U con tus amigos... y tus amiibos.



50 Avance Inazuma Eleven GO 2. Lo hemos jugado, y te mostramos las primeras pantallas en castellano.

PLANETA NINTENDO

REPORTAJES

NOVEDADES



GUÍA DE COMPRAS

AVANCES

I LOVE NINTENDO

COMUNIDAD

PRÁCTICO

El equipo de la Revista Oficial



Roberto Ruiz Anderson
¡Ya estoy viciándome a Inazuma Chrono y a Xenoblade 3D!



Gustavo Acero
Truco: para ver amiibos en tiendas, usa la Máscara de la Verdad.



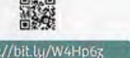
Rafael Aznar
El cooperativo de MH4 me atrapa. Algunas bestias caen cual moscas.



Laura Gómez
Pokémon Shuffle y sus millones de cabezas flotantes me obsesionan.

Luis Galán
Wii en la eShop me ha hecho volver a ciertos planetas y junglas.

Suscríbete a tu revista favorita en



http://bit.ly/W4Hp6g



Disponible en **Apple Store y Google Play** para leer en iPad y Smartphones.









Xenoblade Chronicles 3D

"Todavía estamos asimilando que todo se vea y se mueva tan bien"

Vandal.net

"Es un placer disfrutar de semejante juegazo en una portátil"

HOBBY

©2010-2015 Nintendo / MONOLITHSOFT. Nintendo 3DS is a trademark of Nintendo. © 2015 Nintendo.



Pantallas más grandes



new NINTENDO 3DS XL

3D más confortable

Poder de procesamiento mejorado

Mejores controles

Compatible con amiibo

Mejor conectividad

Ligera y personalizable



new NINTENDO 3DS



/Nintendo3DES • @NintendoES • YouTube /Nintendo3DSES

www.nintendo.es



New 3DS está siendo un exitazo, igual que las cubiertas para el modelo estándar de la misma, que se están agotando en muchos puntos de venta españoles.

Actualidad 3DS

¡Feliz cumpleaños, Nintendo 3DS!

Cumple cuatro años y se prepara para una gran primavera.

25/3/11
Esa fue la fecha de lanzamiento de la consola en **Europa**, acompañada de más de **una docena de juegos** entre los que destacaron Pilotwings Resort, Nintendogs + Cats y Super Street Fighter IV 3D Edition.

En 2011 Nintendo se arriesgó (otra vez) lanzando Nintendo 3DS, una portátil con doble pantalla y que presentaba una innovadora función de **3D sin gafas**. Cuatro años después, y con más de 50 millones de máquinas vendidas y un catálogo imbatible, la consola vive su mejor momento gracias a los modelos New y una nueva generación de juegos.

Bombazos en marzo

Marzo va a ser un mes potentísimo, que ha comenzado con el lanzamiento de **Gardening Mama Forest Friends** y **Cooking Mama Bon Appétit!**, dos nuevas entregas de las aventuras de esta apañada Mama que cocina y cultiva un jardín a base de divertidos minijuegos. El 20 de marzo, atención, porque llega un título muy importante: **Mario vs. Donkey Kong Tipping Stars**. El juego en el que cuidaremos de que los minis lleguen sanos y salvos a la salida de cada nivel sale en formato físico y digital, y para las dos consolas de Nintendo: Wii U y 3DS. Y lo mejor es que, compres la versión que compres, Nintendo te regala un código para que bajes la

TEMAS QUE PROPONEMOS ESTE MES



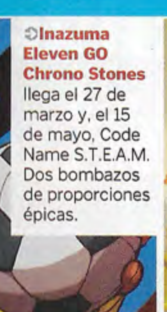

págs 10 **Se acerca Splatoon**
Primer contacto con el juego que promete ser un nuevo imprescindible de Wii U.



págs 12 **Galería amiibo**
Todos los amiibo, incluidas las seis figuras de la nueva serie Super Mario Bros.

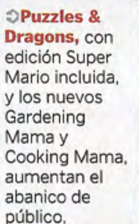


págs 18 **New 3DS, modelos y cubiertas**
La temporada primavera-verano llega de lleno a Nintendo 3DS.



Inazuma Eleven GO Chrono Stones llega el 27 de marzo y, el 15 de mayo, Code Name S.T.E.A.M. Dos bombazos de proporciones épicas.







Puzzles & Dragons, con edición Super Mario incluida, y los nuevos Gardening Mama y Cooking Mama, aumentan el abanico de público.





MARIO VS. DONKEY, CODE NAME S.T.E.A.M., INAZUMA, XENOBLADE... NO HAY MES SIN BOMBAZOS PARA 3DS

otra. Así puedes ahorrar, porque el 27 de marzo llega **Inazuma Eleven Go! Chrono Stones**, en sus dos versiones Llamarada y Trueno. ¡Lee nuestro avance de este número!

Luminosa primavera

El 2 de abril es la fecha del primer juego exclusivo (y, de momento, el único anunciado) de New Nintendo 3DS, **Xenoblade Chronicles 3D**. Echa un vistazo al repor que le dedicamos y comprenderás por qué hacía falta la nueva máquina para crearlo. Y en mayo llegan **Puzzle & Dragons Z** (con la edición Super Mario Bros. incluida) y **Code Name S.T.E.A.M.**, obra de los creadores de Fire Emblem Awakening y juego que los fans de las estregia (y de los buenos juegos en general) esperan con ansia. En resumen: cuatro años después, Nintendo 3DS brilla como nunca.

Mario vs. Donkey Kong Tipping Stars llega a la portátil con su divertida mezcla de puzles y estrategia.

Ha llegado la hora de amiibo

El último gran éxito de Nintendo, las figuras amiibo, ya ha entrado en el Universo 3DS. Los dos modelos de New 3DS son compatibles con las figuras gracias a la tecnología NFC de la pantalla táctil: basta con colocar los muñecos sobre ella. Eso sí, aún esta por confirmar la fecha de lanzamiento del periférico para que antiguos modelos de la consola sean también compatibles (una pequeña base para colocar las figuras). Super Smash Bros. for 3DS ya es compatible con amiibo, y Code Name S.T.E.A.M. será el siguiente título que aprovechará las figuras, en concreto las de los personajes de Fire Emblem para desbloquearlos en el juego.





Se habla de...

Kirby's Adventure Wii

Una de las mejores aventuras de Kirby, en descarga directa para Wii U.

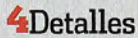
Salió en España a finales de 2011, y todo el mundo estuvo de acuerdo: el retorno de Kirby a las plataformas más clásicas fue un acierto, y encima añadió un brillante modo multijugador. Y ahora puedes encontrar esta aventura en **la eShop de Wii U** junto a otros clásicos de Wii como Super Mario Galaxy 2.

Kirby's Adventure Wii es un plataformas 2D en que la bola rosa recupera su principal habilidad: zamparse a sus enemigos y robar sus habilidades, en este caso algunas tan espectaculares como invocar a un dragón de fuego. Pero lo mejor es el modo para cuatro jugadores simultáneos, en el que Kirby hace equipo con Waddle Dee, Meta Knight y Rey Dedede. ¡Toda una fiesta plataformera!



KIRBY NO SOLO CONSIGUE LOS PODERES MÁS ESPECTACULARES DE SU CARRERA COMO HÉROE, SINO QUE HACE EQUIPO CON REY DEDEDE, META KNIGHT Y WADDLE DEE EN EL MODO MULTIJUGADOR





4 Detalles



Kirby's Adventure es uno de los juegos de Wii que ahora puedes bajarte de la eShop de Wii U, junto a Super Mario Galaxy 2, Metroid Prime Trilogy y DKC Returns. Pronto se unirán a ellos Punch Out!!, Pandora's Tower y Sin & Punishment II.



En la Consola Virtual de la eShop hay más clásicos de Kirby, como Kirby's Adventure de NES o Kirby Super Star de SNES, una colección de seis juegos del héroe.



Solo un año antes de Kirby's Adventure Wii, la bola rosa había vivido otra aventura muy recordada en Wii: Epic Yarn, el juego en el que nuestro héroe se convertía en hilo. Creó escuela, porque este año cierto dino verde protagonizará Yoshi's Woolly World en Wii U.




Y Kirby también tiene juego nuevo: Kirby y el Pincel del Arcoíris, que llega este año a Wii U y apuesta por la jugabilidad táctil. ¡Qué tipo más versátil!

3
www.pegi.info



Nintendo





Crea, comparte y descarga nuevos escenarios



Guía a los mini Mario a la salida en 80 puzles

CÓDIGO DE DESCARGA DE JUEGO QUE SE VENDE EN CAJA

- El juego debe descargarse a través de Nintendo eShop con el CÓDIGO DE DESCARGA incluido en la caja.
- Tamaño del archivo: 2200 bloques (en Nintendo 3DS) y 0,93 GB (en Wii U).
- Se requiere conexión inalámbrica a internet. Para mayor información sobre otros posibles requisitos visita previamente la sección de este juego y la de Nintendo eShop en www.nintendo.es.



Las dos versiones
y juega con las dos*

*Una vez canjeado el código del juego en Nintendo eShop recibirás otro código de descarga gratuito para la versión de Wii U o Nintendo 3DS



Wii U

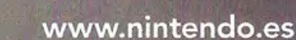







/Nintendo3DES • @NintendoES • YouTube /Nintendo3DSES

/NintendoES • @NintendoES • YouTube /NintendoWiiUES



© 2015 Nintendo. Wii U, Nintendo 2DS and Nintendo 3DS are trademarks of Nintendo. © 2015 Nintendo.

Primer contacto

Splatoon

¡La guerra de la pintura estallará en mayo! Wii U recibirá en apenas un par de meses el primer "shooter" multijugador online desarrollado por la propia Nintendo. ¡Después de esto, el mundo no volverá a ser el mismo!



1 El que más pinta

Es el que gana. Con tus disparos de pintura puedes acabar con los rivales, claro, pero en **el principal modo online** el equipo que ganará será el que haya pintado más superficie de su color al final de la partida.

2 Elige bando

Serán **enfrentamientos 4 vs. 4**, en los que cada miembro del equipo llevará un arma principal, otra secundaria y defensiva y un arma especial de mayor poder. Elegir bien el armamento será clave.

3 Menuda pinta

La personalización no será meramente estética. El **gorro**, la **camiseta** y las **deportivas** que tengamos también afectarán a características como nuestra resistencia o velocidad.

4 Moda historia

Por si quieres practicar en solitario, Splatoon también tendrá un **modo aventura** en el que nos enfrentaremos a una raza de **malvados pulpos**, y que incluirá elementos plataformeros.



Tu suscripción te da acceso a cientos de ofertas y ventajas exclusivas

Descúbrelas

OZIO

El club del suscriptor de Axel Springer

¡Entra en el Club de beneficios de Ozio!

Suscríbete a cualquier publicación de Axel Springer y disfruta de descuentos, sorteos y promociones.



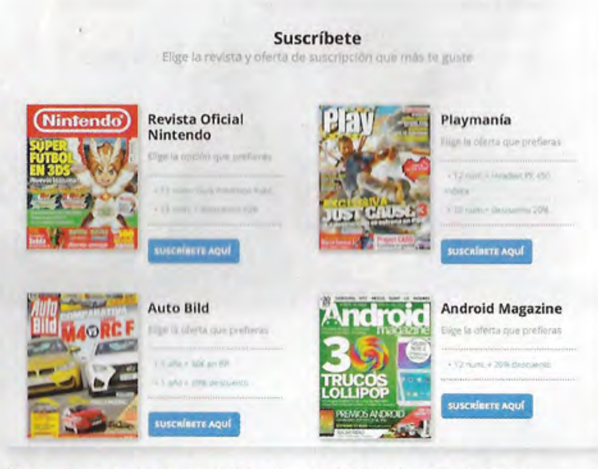
Las ofertas del Club de beneficios Ozio abarcan 16 categorías, desde el motor a viajes o informática, y en marcas líderes en sus sectores.

Desde el mes de febrero, todos los suscriptores de la Revista Oficial Nintendo y de cualquier otra revista de papel de Axel Springer España (como Hobby Consolas y Playmania) tienen acceso a la plataforma de Beneficios del Club Ozio en al web *http://ozio.contigomas.com*. Aquí encontrarán más de 400 ofertas de todo tipo para compras on y off line:

- **Compras por internet:** con descuentos directos en webs como la de HP, donde puedes comprar online con hasta un 30% de descuento. O bien beneficiarte del reembolso en tu cuenta. Por ejemplo, si compras en Fnac.es a través de Ozio, te devolverán el 6% del importe de la compra directamente en la cuenta.
- **Compras en tiendas físicas:** cupones para imprimir o presentar en PDF para aplicarlos directamente en descuentos en la tienda más cercana. Se puede comprar con cupones en locales de SuperCor, Pans and Company, First Stop... y cientos más.
- **Compras por teléfono:** Algunas de las tiendas permiten realizar las compras por teléfono.

Además, regularmente se activarán sorteos y promociones exclusivas para los miembros del Club. El Club de beneficios de Ozio también es accesible desde cualquier dispositivo IOS o Android, a través de la App "Club de Benefits".

Para acceder a estas ofertas, lo único que hay que hacer es ser suscriptor de cualquiera de las revistas de Axel Springer España en su versión en papel: **Hobby Consolas, Playmanía, Revista Oficial Nintendo, Auto Bild, Computer Hoy, Personal Computer & Internet o Android Magazine**. Accede al buscador en *http://ozio.contigomas.com*. Si aún no estás suscrito a alguna de estas revistas, es el momento de hacerlo.



Los suscriptores de cualquier revista de Axel Springer en papel pueden ya darse de alta en Club a través de http://ozio.contigomas.com.

¡Suscríbete a la revista!

Te llevas 12 números de la Revista Oficial Nintendo por solo 39,90 euros con la Guía de Pokémon Rubí Omega y Zafiro Alfa de regalo, y el acceso al Club de Beneficios de Ozio. Los detalles para suscribirte están en la pg. 83 de este número. ¡Una ofertaza se mire como se mire!

SUSCRIPCIÓN REVISTA OFICIAL NINTENDO

12 números
+ Guía Pokémon Rubí Omega y Pokémon Zafiro Alfa

39,90€



amiibo la colección definitiva

La fiebre amiibo continúa. Este mes llega la serie Super Mario Bros., que empieza con seis figuras. Excepto Toad, todos estos personajes ya tenían amiibo de Super Smash Bros. Ambas tienen las mismas funcionalidades. Y, en abril, la última tanda anunciada por ahora de SSB.





Serie Super Smash Bros. - 24 de abril



Daraen · Lucina · Wario · Charizard · Pac-Man · Ness



Ya disponibles: Serie Super Smash Bros.

Si tienes suerte, los encontrarás en las tiendas, ¡porque muchos están agotados! Estos son los amiibo ya lanzados, todos pertenecientes a la serie Super Smash Bros.


Mario
Lo tengo


Link
Lo tengo


Samus
Lo tengo


Kirby
Lo tengo


Fox McCloud
Lo tengo


Donkey Kong
Lo tengo


Pikachu
Lo tengo


Peach
Lo tengo


Marth
Lo tengo


Yoshi
Lo tengo


Aldeano
Lo tengo


Entrenadora Wii Fit
Lo tengo


Diddy Kong
Lo tengo


Zelda
Lo tengo


Luigi
Lo tengo


Captain Falcon
Lo tengo


Pit
Lo tengo


Little Mac
Lo tengo


Bowser
Lo tengo


Estela
Lo tengo


Ike
Lo tengo


Lucario
Lo tengo


Mega Man
Lo tengo


Meta Knight
Lo tengo


Sheik
Lo tengo


Shulk
Lo tengo


Sonic
Lo tengo


Toon Link
Lo tengo


Rey Dedede
Lo tengo

¡Encuentra al **Toad** Pixelado!

El amiibo de Toad desbloqueará un modo en Captain Toad.

Si ya has disfrutado de Captain Toad Treasure Tracker de Wii U y sus 70 niveles repletos de retos a tu inteligencia, estás de enhorabuena. El 20 de marzo sale la figura de Toad, y con ella desbloquearás un modo en el que tendrás que encontrar Toads pixelados. Para celebrarlo, hemos ocultado uno en la revista. Si lo encuentras, cuéntanoslo en Twitter con el hashtag #buscandoatoad.







Estrenamos nueva sección, en la que os contaremos las últimas noticias y novedades del país del sol naciente, la tierra de Nintendo y cuna de incontables hitos en la historia de los videojuegos.



Etrian Mystery Dungeon

Acaba de lanzarse en Japón este crossover entre dos sagas míticas del rol y la exploración de mazmorras: Etrian Odyssey y Mystery Dungeon, esta última aquí conocida por sus entregas de Pokémon con el nombre Mundo Misterioso pero que en Japón ha tenido múltiples encarnaciones conectadas a otras propiedades intelectuales. En este proyecto han trabajado las desarrolladoras de ambas series: Atlus y Spike Chunsoft. Ya tiene fecha para Norteamérica (7 de abril), pero por el momento no hay mención a Europa.



Fire Emblem celebra su 25 aniversario

Aunque en Europa no tuvimos ningún Fire Emblem hasta 2004, los japoneses empezaron a disfrutar de esta gran saga en 1990 con la entrega original para NES, protagonizada por Marth (de la cual sí nos llegó un remake para DS, por cierto). Para celebrar el 25 aniversario de tan ilustre saga, Nintendo e Intelligent Systems (los desarrolladores de todos los Fire Emblem) organizarán un gran concierto en Tokio bautizado como "El 25 Aniversario del Amor y el Coraje: Festival de Fire Emblem", el 24 y el 25 de julio. Además, la web oficial del 25 aniversario (en japonés) incluye una cuenta atrás que finaliza el 13 de marzo, por lo que puede que cuando tengáis esta revista haya más información. Es posible que esté relacionada con la próxima entrega para 3DS, de título provisional "Fire Emblem If", que se espera para otoño en Japón y tiene una pinta brutal.



BREVES...

Rodea, del padre de Sonic

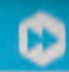
Yuji Naka, creador de Sonic, dejó Sega hace unos años y fundó la compañía Prope, que ahora prepara el lanzamiento de un gran proyecto: Rodea, the Sky Soldier. Este juego de acción aérea saldrá en exclusiva para las consolas de Nintendo en abril en Japón, y su llegada a Europa está confirmada para finales de año.

Yo-Kai Watch, fiebre en Japón

El último fenómeno de Level-5, exclusivo de 3DS, tiene el mercado nipón a sus pies. Yo-Kai Watch 2 fue (con mucha diferencia) el juego más vendido de 2014 en Japón, y sus tres versiones acumulan más de cinco millones de unidades vendidas. ¿Veremos la primera entrega por fin este año en nuestras fronteras? ¡Ojalá que sí!

El rol de The Legend of Legacy

The Legend of Legacy (3DS) se ha convertido en el juego más vendido que jamás haya lanzado su compañía desarrolladora, FuRyu, entre cuyas filas hay muchos antiguos miembros de Square Enix, en concreto los que trabajaron en la serie SaGa. Además, el guión es obra de Masato Kato, que escribió en juegos memorables como Chrono Trigger, Final Fantasy VII y Xenogears, entre otros.





EL LANZAMIENTO DEL MES

Shin Megami Tensei: **Devil Survivor 2** Record Breaker

Rol y estrategia para luchar contra los demonios.

Los dos Devil Survivor aparecieron originalmente para DS, pero ambos han sido mejorados y ampliados en 3DS. El primero de ellos, Devil Survivor Overclocked, tardó año y medio en llegar a Europa respecto a su lanzamiento japonés, pero ojalá con este Record Breaker no tengamos que esperar tanto (en Norteamérica saldrá en mayo). Se trata de un juego de rol táctico (al estilo de Fire Emblem), y para nada se limita a adaptar el Devil Survivor 2 de DS, pues incluye un nuevo arco argumental posterior al final original repleto de niveles, que por sí solo tiene una duración comparable a la de un juego completo. Además, Record Breaker introduce nuevos personajes y elementos en su historia principal. El juego se ha estrenado con éxito en el mercado nipón, donde ha sido el juego más vendido del país en su semana de lanzamiento. Esperamos tener pronto noticias de su llegada a Europa, pero de momento os recomendamos que juguéis a Devil Survivor Overclocked si no lo hicisteis en su día y sabéis inglés.



Lanzamiento en Japón:
29 de Enero

YA EN JAPÓN

Estos juegazos se venden en el mercado nipón. ¿Cuáles de ellos llegarán a Europa?



The Legend of Legacy (3DS) FuRyu
Fecha europea: **Sin confirmar**



Kirby y el Pincel Arcoíris (Wii U) Nintendo
Fecha europea: **Verano / Otoño 2015**



Attack on Titan: The Last Wings of Mankind (3DS) Spike Chunsoft
Fecha europea: **Sin confirmar**



Final Fantasy Explorers (3DS) Square Enix
Fecha europea: **Sin confirmar**



Dragon Quest VII (3DS) Square Enix
Fecha europea: **A este paso nunca :(**

LOS MÁS ESPERADOS DE FAMITSU

Los juegos más esperados por los lectores de la popular revista japonesa Famitsu en consolas Nintendo, por este orden.



Bravely Second (3DS)
Compañía: **Square Enix**



Theatrhythm Dragon Quest (3DS)
Compañía: Square Enix



Xenoblade Chronicles X (Wii U)
Compañía: **Monolith Soft**



Fire Emblem If (3DS)
Compañía: **Intelligent Systems**



Etrian Mystery Dungeon (3DS)
Compañía: **Atlus / Spike Chunsoft**

3DS - eShop

Ace Combat
Assault Horizon Legacy +

El simulador de aviones de la eShop de 3DS se actualiza y ofrece compatibilidad con los amiibo. Si en su día os lo perdisteis, esta edición 'plus' es la mejor opción.

1 Control mejorado

Si lo juegas en New Nintendo 3DS, verás cómo explota todo lo que aporta la nueva consola en cuanto a manejo. **La Palanca C** y **los gatillos** encajan a la perfección con el control del juego.

2 Aviones amiibo

Las **figuras amiibo** desbloquean dibujos para el chasis de los aviones. Otra característica exclusiva de **New 3DS**, por lo menos hasta que salga el adaptador para amiibo de la antigua 3DS.

3 Top 'Mario' Gun

Aparte de los aviones 'amiibo', cualquier usuario de 3DS podrá adquirir **nuevos aviones** con los colores de personajes como **Mario, Luigi o Bowser**. Cada uno con características muy específicas.

4 Detalles



La primera versión de esta veterana saga es nada menos que de 1992. Fue una espectacular recreativa de Namco, llamada «Air Combat», que tardó tres añitos en debutar en consolas.



GBA supuso su salto al bolsillo hace justo una década. Fue un juego bastante pobre, y la saga tardó en volver a Nintendo. Fue ya en 2011, con la primera versión de la entrega que nos ocupa.



Personalizar los aviones ya era una pasada en el original, y aquí nos encontramos además con los modelos amiibo y los de descarga, que hacen crecer aún más la flota.



No hablamos de un juego nuevo, sino del anterior con unos añadidos que tradicionalmente se ofrecen como DLC... y lo cierto es que pedía una revisión más profunda (sobre todo porque sale a precio normal). En cualquier caso, nos quedamos con que mejora un juego ya de por sí completo y muy entretenido.



Los + esperados

Los juegos del futuro. Estos son los títulos que debes ir pensando en reservar.



Xenoblade Chronicles 3D

New 3DS. Monster Games / Monolith Soft. 2 de abril

En el reportaje que dedicamos a Xenoblade este mes queda claro por qué este juego es el que, ahora mismo, esperamos con más ganas. Primero, porque se trata de uno de los mejores juego de rol jamás realizados, la obra cumbre de Monolith Soft. Y segundo, porque esta conversión que está realizando Monster Games será el primer juego exclusivo de New Nintendo 3DS, y queremos ver a la nueva consola desplegar todo su potencial.

Splatoon

3DS. Nintendo. Mayo

Mayo ya está a la vuelta de la esquina, y con él llegará una de las apuestas más fuertes de Nintendo... ¿en años? Los estudios de desarrollo internos de la compañía han creado por primera vez un "shooter" online, y de paso una franquicia completamente nueva. Nosotros tenemos muchas esperanzas, porque el juego luce gráficamente fenomenal y su desarrollo parece que apostará por la diversión sobre todas las cosas... como nos gusta a los nintenderos.





Inazuma Eleven Go Chrono Stones

3DS. Level-5. 27 de marzo

Lo esperamos como agua de mayo... ¡pero llegará en marzo! El nuevo Inazuma nos transportará en un viaje alucinante a través del tiempo para intentar recuperar el fútbol, cuyo rastro a través de la historia ha sido borrado por la misteriosa organización Protocolo Omega. Un argumento insuperable para un juego de rol largo, profundo e intenso, y del que en este número tenéis un avance.



Code Name S.T.E.A.M.

3DS. 15 de mayo

El éxito internacional de Fire Emblem Awakening puso a Intelligent Systems en la cima, así que su siguiente juego es esperadísimo.



Xenoblade Chronicles X

Wii U. 2015

Los nuevos datos que os revelamos en el repor de este número hablan por si solos: promete ser el juego de Wii U más grande hasta la fecha.



Zelda Wii U

Wii U. 2015

Vale, este juego puede disputarle a Xenoblade el título de "lo más de Wii U". Eso sí, aún tardademos un poco en saber nuevos detalles.



Mario Maker

Wii U. 2015

Lo venimos advirtiendo mes tras mes: el título que nos permitirá crear niveles de Mario va a ser uno de las grandes sorpresas del año.



Yoshi's Woolly World

Wii U. 2015

Vale, nos inquieta un poco llevar tiempo sin saber nada de él, pero confiamos en que la aventura de Yoshi esté ya cerca de ver la luz.



Kirby y el Pincel del Arcoíris

Wii U. 2015

Este sí que tiene que estar al caer, porque ya ha salido en Estados Unidos. En nuestro avance descubrirás por qué le tenemos ganas.



Fire Emblem

3DS. 2015 o 2016

Sin fecha aún, pero solo que Nintendo haya anunciado la existencia de un nuevo Fire Emblem ya nos emociona, y mucho.



Star Fox Wii U

Wii U. 2015

Sobre la llegada de esta nueva epopeya galáctica solo sabemos que será "antes del Zelda de Wii U". ¿Quizá para el verano? No estaría mal.



PARA EL MODELO ESTÁNDAR DE NEW 3DS

La fiebre de las cubiertas intercambiables

Las dos cubiertas de Zelda salen el 20 de marzo

A principios de abril llegan los otros modelos

¡Rápido, que se agotan! Las cubiertas del modelo estándar de New 3DS son un éxito, y Nintendo ha anunciado un montón nuevas. ¡Aquí tienes la galería completa!



ZELDA MAJORA'S MASK
De aspecto tan siniestro como Skull Kid, pero también muy bonita y elegante. Darás miedo y fascinarás a la vez.



ZELDA EMBLEMA DE HYRULE
Si eres Zeldero a tope, esta opción es genial, con el Emblema de Hyrule y en un negro elegantísimo. Como tú.



XENOBLADE CHRONICLES 3D
La espada Monado es la protagonista de esta carcasa rojo pasión (como la que despierta el juego, por cierto).

Ediciones especiales

new NINTENDO 3DS XL

La versión XL de New Nintendo 3DS no tiene carcasas intercambiables, pero sí ediciones especiales limitadas. Si prefieres el mayor tamaño de sus pantallas, corre a la tienda más cercana.



El color plata ha sido reservado para los mejores cazadores. La edición de Monster Hunter 4 Ultimate también lleva el juego preinstalado y una preciosa serigrafía.

Con Zelda Majora's Mask preinstalado, esta edición dorada es todo un clásico: Nintendo siempre saca portátiles de este color inspiradas en la serie.



TOAD ROJO



TOAD VERDE



TOPOS



ROSA



MORADO



AZUL



KIRBY



PIKACHU



Ya disponibles

ESTRELLAS



MARIO ROSA



MARIO



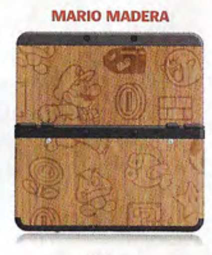
LUIGI



MARIO BLANCO



MARIO MADERA

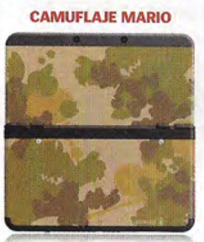


M. HUNTER BLANCA

M. HUNTER NEGRA



CAMUFLAJE MARIO



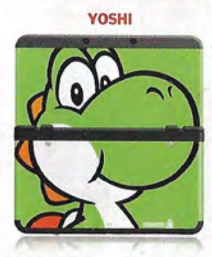
PEACH



POKÉMON



YOSHI



2DS, la pequeña de la familia

No olvides el modelo más económico de la familia 3DS. Es compatible con todos los juegos de 3DS y DS y no tiene efecto 3D. Hay packs con juego para elegir.



Animal Crossing



New Super Mario 2



Pokémon Zafiro Alfa





Pokémon Rubí Omega

Pokemón X



Pokémon Y





Universo X

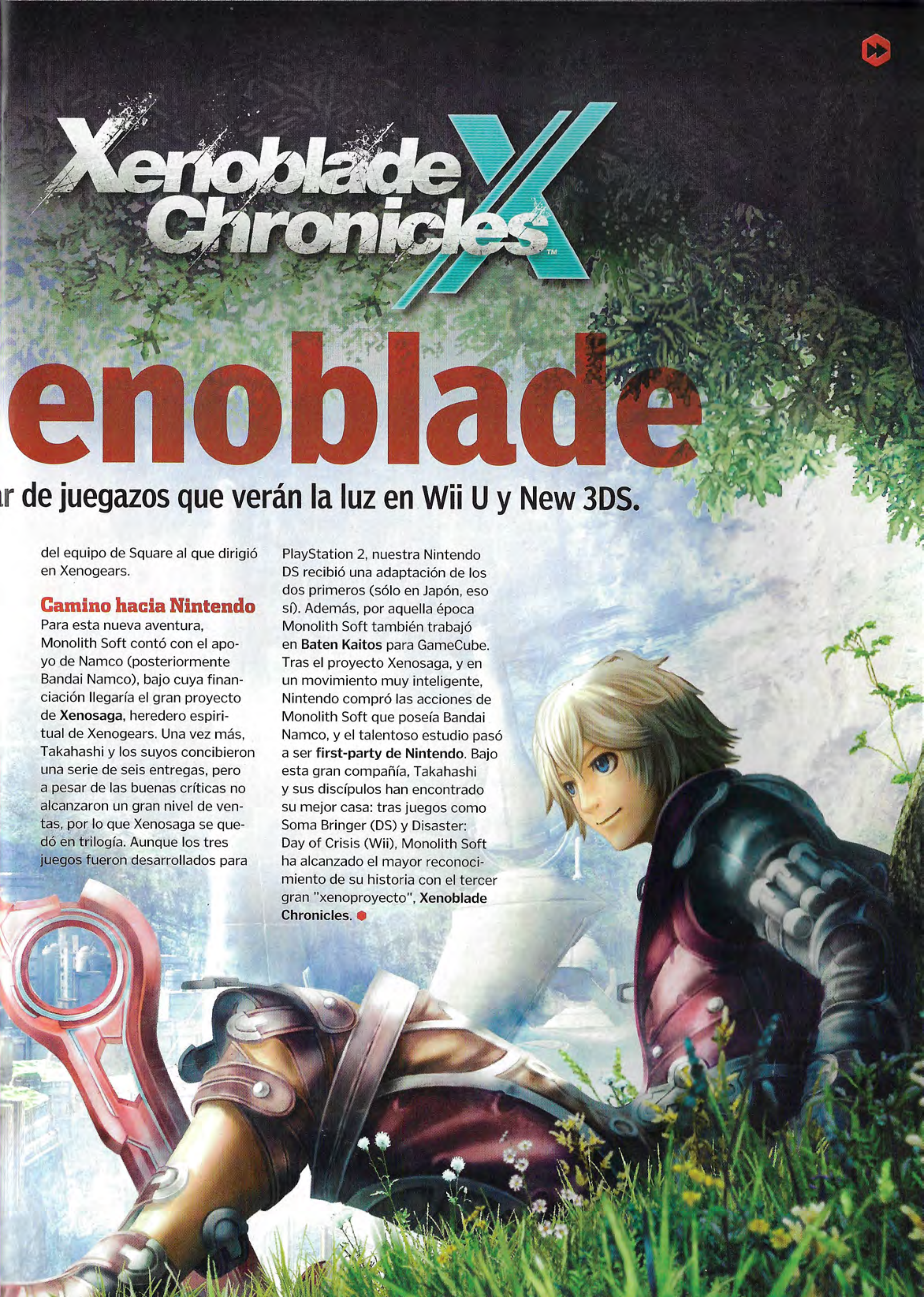
Nintendo apostará muy fuerte por Xenoblade este año, con un pa

MONOLITH SOFT
NEW 3DS / WII U
ROL

Xenoblade Chronicles para Wii fue uno de los juegos de rol más memorables de la pasada generación, pero sólo fue el punto de partida de una nueva propiedad intelectual que cada vez gana más importancia para Nintendo. Prueba de ello son dos de los lanzamientos más importantes de 2015. Por una parte tenemos **Xenoblade Chronicles 3D**, el primer juego **exclusivo de New 3DS** y adaptación directa del ya clásico RPG de Wii. Dicho juego llegará el 2 de abril, y unos meses después (aún sin fecha concreta en Europa) recibiremos el prometedor **Xenoblade Chronicles X para Wii U**, que rivalizará con el mismísimo Zelda como candidato a juego del año. Aunque tienen algunos puntos en común (como la presencia de la raza nopon), los dos Xenoblade no están conectados ni en su argumento, ni en su ambientación ni en sus personajes.

El talento de Monolith

La serie Xenoblade se está convirtiendo en la obra cumbre de **Monolith Soft**, ya consagrado como uno de los estudios maestros del rol japonés. Los orígenes de estos geniales desarrolladores y de su líder **Tetsuya Takahashi** se remontan a Squaresoft (antes de su fusión con Enix) en su era dorada de los años 90. Durante aquella época, Takahashi trabajó en algunos de los juegos más memorables de la compañía, como los Final Fantasy del IV al VII, Secret of Mana y Chrono Trigger. Su primer juego como director fue el mítico **Xenogears** para PlayStation, considerado una de las grandes obras maestras de la historia del rol japonés. Aunque fue concebido como el comienzo de una ambiciosa saga de seis entregas, y pese al éxito de ventas y crítica, Square prefirió centrarse casi por completo en la saga Final Fantasy y se mostró reacia a invertir en próximos Xenogears, por lo que Takahashi decidió en 1999 abandonar la compañía y fundar Monolith Soft, donde le seguiría buena parte



enoblade

r de juegazos que verán la luz en Wii U y New 3DS.

del equipo de Square al que dirigió en Xenogears.

Camino hacia Nintendo

Para esta nueva aventura, Monolith Soft contó con el apoyo de Namco (posteriormente Bandai Namco), bajo cuya financiación llegaría el gran proyecto de **Xenosaga**, heredero espiritual de Xenogears. Una vez más, Takahashi y los suyos concibieron una serie de seis entregas, pero a pesar de las buenas críticas no alcanzaron un gran nivel de ventas, por lo que Xenosaga se quedó en trilogía. Aunque los tres juegos fueron desarrollados para PlayStation 2, nuestra Nintendo DS recibió una adaptación de los dos primeros (sólo en Japón, eso sí). Además, por aquella época Monolith Soft también trabajó en **Baten Kaitos** para GameCube. Tras el proyecto Xenosaga, y en un movimiento muy inteligente, Nintendo compró las acciones de Monolith Soft que poseía Bandai Namco, y el talentoso estudio pasó a ser **first-party de Nintendo**. Bajo esta gran compañía, Takahashi y sus discípulos han encontrado su mejor casa: tras juegos como Soma Bringer (DS) y Disaster: Day of Crisis (Wii), Monolith Soft ha alcanzado el mayor reconocimiento de su historia con el tercer gran "xenoproyecto", **Xenoblade Chronicles**.

Xenoblade Chronicles 3D

Una de las obras maestras de Wii revivirá en formato portátil el 2 de abril, en una nueva encarnación que sólo será compatible con New 3DS.

El desarrollo de la aventura y la jugabilidad de esta versión serán idénticos a lo que vimos en Wii. Ambientado en un enorme y muy especial mundo fantástico, nuestros protagonistas son parte de la raza **huma**, que se desarrolló sobre el gigantesco cadáver de un titán conocido como **Bionis**. Pero deben proteger su comunidad de la amenaza de los **mekon**, unas criaturas de aspecto mecánico que proceden del cuerpo del otro titán, **Mekonis**. De esta forma, Bionis y Mekonis son los dos grandes "continentes" en los que transcurre esta **aventura de mundo abierto**, ambos divididos en numerosas, variadas y sorprendentes zonas.

Un joven y una espada

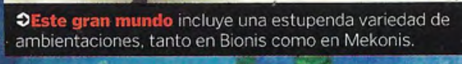
El protagonista de la historia, Shulk, tiene la fortuna de contar con la legendaria **espada Monado**, especialmente efectiva contra los mekon y capaz de prever el futuro en pleno combate. El **sistema de batalla** sigue siendo igual de excelente que en Wii: en tiempo real, pero con diferentes comandos que nos permiten sacar el mejor provecho de cada situación. Cada personaje cuenta con movimientos especiales llamados artes, y algunos de ellos son más efectivos cuando atacamos por la espalda o

ESPADA MONADO
Esta misteriosa espada parece ser lo único capaz de dañar a los mekon, y además permite ver el futuro a su portador.

SHULK TIENE LA FORTUNA DE CONTAR CON LA LEGENDARIA ESPADA MONADO, ESPECIALMENTE EFECTIVA CONTRA LOS MEKON

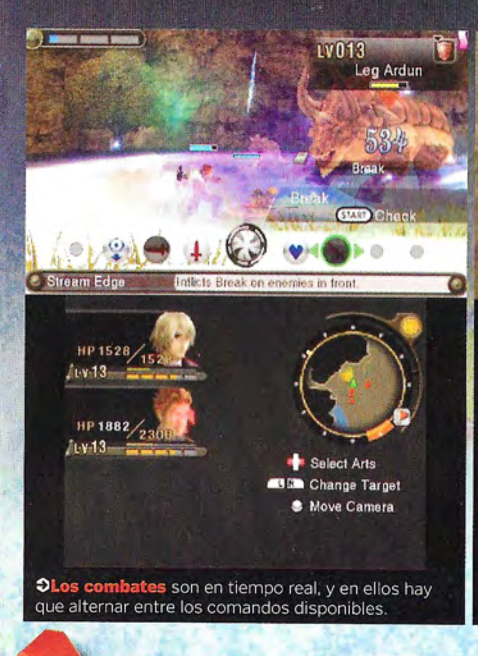


Nuestro grupo se enfrenta a un sinfín de peligros durante el transcurso de la larguísima aventura de Xenoblade Chronicles.

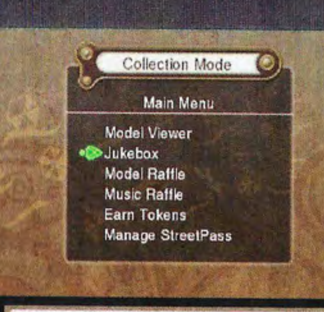


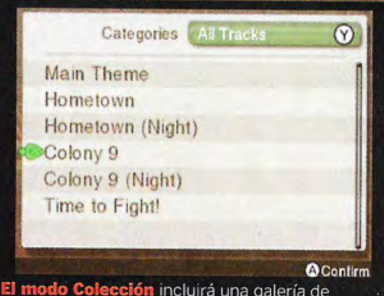
Este gran mundo incluye una estupenda variedad de ambientaciones, tanto en Bionis como en Mekonis.

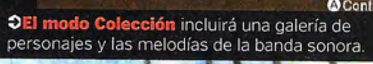




Los combates son en tiempo real, y en ellos hay que alternar entre los comandos disponibles.







El modo Colección incluirá una galería de personajes y las melodías de la banda sonora.





La exploración es clave en el mundo de Xenoblade, formado por enormes escenarios.

Hay una gran variedad de enemigos, y en cada región encontraréis especies diferentes. De vez en cuando tendréis que hacer frente a criaturas tan grandes como la que veis aquí.



Aunque Shulk es el protagonista principal de la aventura, podréis controlar personalmente al personaje jugable que deseéis en cualquier momento.



Bionis y Mekonis fueron dos gigantescos titanes que lucharon hasta matarse el uno al otro, y tiempo después la vida se desarrolló sobre sus cuerpos.

desde un lateral, por ejemplo. Por su parte, **la Palanca C de New 3DS** será idónea para controlar cómodamente la cámara. También se mantendrán el profundo y completo sistema de afinidad entre personajes y sus numerosísimas misiones secundarias.

Novedades portátiles

Esta versión portátil añadirá efecto 3D, y utilizará la pantalla inferior para mostrar el mapa y la información de nuestros personajes. Además, el menú principal incluirá un **nuevo modo llamado Colección**, en el que podremos hacernos con apariencias de los personajes para una galería especial y con las melodías de la banda sonora a cambio de fichas. Estas fichas podrán obtenerse de tres maneras: a través de encuentros StreetPass, usando la figura amiibo de Shulk y mediante monedas

ESTA EDICIÓN AÑADIRÁ EFECTO 3D, MAPA E INFORMACIÓN DE PERSONAJES EN LA PANTALLA INFERIOR, Y EL NUEVO MODO COLECCIÓN

de juego de 3DS. Estas novedades serán sólo un incentivo más para redescubrir este grandísimo juego. En definitiva: si no lo jugasteis en Wii, va a ser una gran ocasión para disfrutar de **este juegazo imprescindible**, y además llevároslo a cualquier parte en vuestro bolsillo. E incluso si ya os lo pasasteis, puede que os apetezca volver a él, esta vez en formato portátil.

Personajes Jugables

Estos son los personajes jugables de la aventura. Pelearéis en equipos de tres, y podréis decidir en cualquier momento el líder al que controlar, mientras que los dos compañeros os prestarán apoyo. Cada personaje aprende movimientos y habilidades muy diferentes.

SHULK
El prota es un personaje equilibrado, con artes que hacen los combates más dinámicos. Gracias a la espada Monado es capaz de ver visiones del futuro.

SHARLA
Refugiada de Colonia 6, ha perdido a amigos y familiares por culpa de los ataques mekon. Destaca por sus ataques a larga distancia y por sus hechizos curativos.







Los mekon son unas peligrosas criaturas mecánicas, y suponen una gran amenaza para las colonias de humas. La espada Monado es eficaz contra ellos.



Monado es una espada legendaria y llena de misterios, y se dice que es la misma que usó el titán Bionis. Shulk lleva un tiempo investigando sus secretos.

REYN

El mejor amigo de Shulk, junto a quien creció en Colonia 9. Es fuerte, cuenta con un alto índice de puntos de vida y es especialista en el combate cuerpo a cuerpo.

FIORA

También es habitante de Colonia 9, donde pasa mucho tiempo con Shulk y Reyn, y es hermana de Dunban. Salta a la vista que hay algo especial entre ella y Shulk.

DUNBAN

El gran héroe de Colonia 9: portó la espada Monado antes que Shulk, y salvó a todos sus vecinos de los mekon. Sin embargo, el uso de Monado deterioró su estado físico, y ha tenido que pasar mucho tiempo recuperándose.

MELIA

La princesa heredera el trono de los éntidas. Aunque tiene un índice bajo de puntos de vida, es el personaje con los hechizos mágicos más poderosos.

RIKI

Este curioso personaje es un representante de la raza nopon (una especie que también estará presente en Xenoblade Chronicles X). Sus movimientos y habilidades son los más locos de todos.

Xenoblade Chronicles X

Se acerca el juego de rol más espectacular que jamás hayamos visto. Pura ciencia ficción y un planeta inmenso por descubrir.

Año 2054. La Tierra ha quedado devastada como consecuencia de una desconcertante batalla alienígena, y los humanos que han sobrevivido se lanzan al espacio en busca de un nuevo hogar. Una de las naves humanas, **la White Whale** (Ballena Blanca), acaba llegando dos años después a un planeta conocido como Mira, donde se ve obligada a realizar un aterrizaje forzoso. Allí, los tripluantes de la nave despliegan una enorme unidad residencial, la cual convierten en su nueva ciudad y hogar, y a la que bautizan como New Los Angeles.

Conociendo un planeta

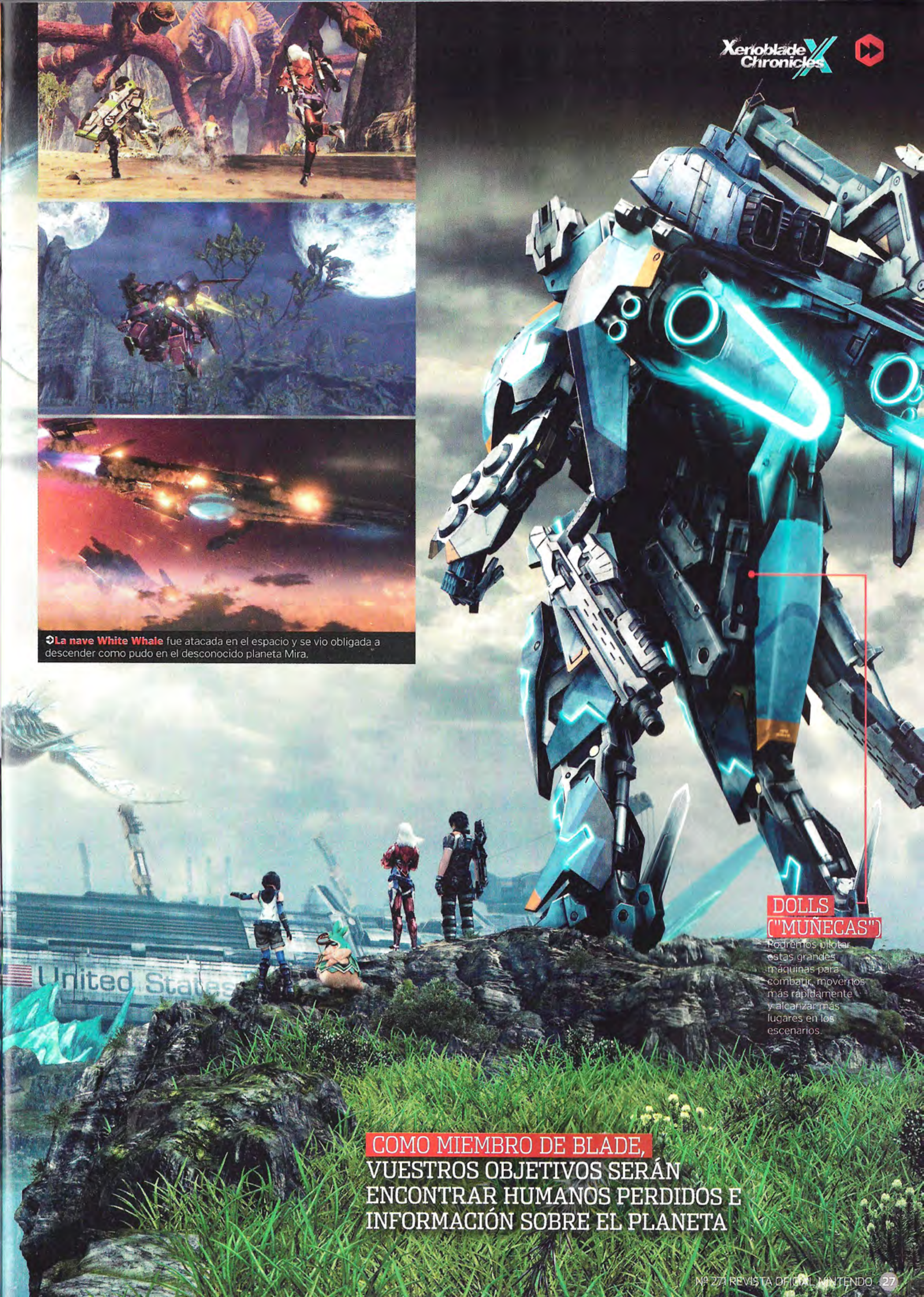
En dicha ciudad, una organización llamada BLADE actúa como una especie de policía militar, y se encarga tanto de mantener el orden en la comunidad como de proteger a **New Los Angeles** de los peligros del planeta Mira. Como miembro de BLADE, nuestro protagonista (cuyo aspecto será personalizable) deberá centrarse en dos objetivos primordiales. El primero es la búsqueda de humanos en estado de sueño estático, que viajaban en la nave para ser **evacuados de la Tierra** pero cuyas cápsulas quedaron desperdigadas durante el aterrizaje forzoso. Las personas a las que consigáis reanimar se unirán a la comunidad de New Los Angeles. El segundo gran objetivo es la investigación del planeta Mira: para llevarlo a cabo, podremos utilizar sondas especiales con las que obtener información de los tesoros y misiones (entre otras cosas) disponibles en cada área. **La pantalla del GamePad** nos mostrará el mapa dividido en segmentos, y será una herramienta esencial para encontrar pistas en el colosal mundo del juego, que nos conducirán al cumplimiento de las muchas tareas tanto principales como secundarias. La aventura tendrá una duración descomunal, y además habrá multijugador online para darle aún más juego. Todo apunta a que será uno de los mejores juegos de rol que se hayan visto, y que superará a su brillante predecesor. ●



El sistema de combate será una evolución de lo visto en el primer Xenoblade, y cada personaje podrá utilizar comandos diferentes.



Los continentes de Mira están llenos de vida, y muchas de sus criaturas pelearán para defender el territorio que consideran suyo.



La nave White Whale fue atacada en el espacio y se vio obligada a descender como pudo en el desconocido planeta Mira.

DOLLS ("MUÑECAS")

Podremos pilotar estas grandes máquinas para combatir, movernos más rápidamente y alcanzar más lugares en los escenarios.

COMO MIEMBRO DE BLADE, VUESTROS OBJETIVOS SERÁN ENCONTRAR HUMANOS PERDIDOS E INFORMACIÓN SOBRE EL PLANETA

Mira, el gigantesco mundo de Xenoblade Chronicles X

El planeta Mira, en el que se desarrollará la aventura, está formado por cinco continentes de tamaño colosal. En cada uno de ellos predominará una ambientación concreta, pero serán tan grandes y realistas que incluirán una variedad inmensa de regiones y elementos distintos en sus ecosistemas. ¡Cada continente tendrá un tamaño comparable al del mundo completo del primer Xenoblade Chronicles! Por cierto, los nombres de los continentes son traducciones provisionales, y seguramente serán bautizados de otras maneras cuando el juego salga a la venta.



NOCTILUCENT FOREST (BOSQUE DE LA LUZ NOCTURNA)

Explorar este gran continente será una delicia, ya que sus escenarios serán preciosos. Su flora será muy rica, y veréis multitud de plantas gigantes que brillarán en la oscuridad creando una atmósfera muy especial. Caminaréis sobre los troncos de árboles de tamaño descomunal, y os sentiréis embriagados por el poder de la naturaleza. ¡Pero cuidado con los bichos gigantes!

PRIMORDIAL WILDERNESS (TIERRA SALVAJE INICIAL)

El punto de partida de Xenoblade Chronicles X. Este es el continente en el que nuestro protagonista despierta tras su letargo, y en el sur de estas tierras se encuentra New Los Angeles, la ciudad de los humanos. Por lo tanto, se espera que pasemos las primeras horas de juego en este inmenso continente, repleto de amplias llanuras verdes, grandes lagos e imponentes montañas.



LAND OF BLACK STEEL (TIERRA DEL ACERO NEGRO)





Esta colosal área volcánica parece el lugar más peligroso de todo el planeta. ¿Será el continente donde se desarrolle la recta final del juego? Tendría sentido, porque está en el norte y empezaremos la partida en el sur, pero quién sabe. Lo que está claro es que será un terreno lleno de amenazas y desafíos. ¡Será mejor tener cuidado para no acabar chamuscado!





LAND OF WHITE WOOD (TIERRA DEL BOSQUE BLANCO)

Su ambientación será cercana a los mundos de fantasía, y os sentiréis como dentro de un sueño cuando recorráis la arena de sus amplísimos escenarios y las alargadas maderas blancas por las que ascenderéis hasta sentir vértigo. Eso sí, puede que el sueño se convierta en pesadilla cuando vislumbréis las gigantescas criaturas que pueblan estos territorios, y que no dudarán en haceros pedazos si os descuidáis.

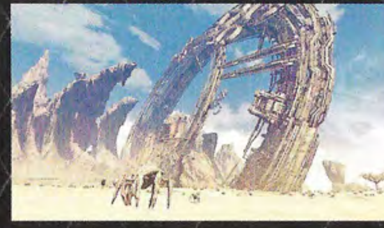
NEW LOS ANGELES

Los refugiados humanos han logrado crear un cálido hogar en este lugar, diseñado a semejanza de las ciudades de la Tierra. Incluye área residencial, comercial e industrial, e incluso parques, restaurantes e iglesias, entre muchas otras cosas.



VALLEY OF FORGETFULNESS (VALLE DEL OLVIDO)





Este lugar será un vastísimo desierto. Podría decirse que será al equivalente al Sahara de nuestro planeta. Pero, aunque será una zona árida y desértica, también podréis encontrar lugares con agua, incluyendo un largo y caudaloso río. ¿El equivalente del Nilo?



10 Reyes de la eShop de Wii U

No los verás en las estanterías de las tiendas, pero están entre lo mejor del catálogo de Wii U. Estos son los juegos descargables imprescindibles.

Shovel Knight **Chariot** Trine 2 Director's Cut Teslagrad Guacamelee! Super Turbo Championship Edition **Sh**

No solo sus mecánicas están bien diseñadas: también es capaz de narrar una bonita historia con algunas imagenes estáticas y secuencias jugables muy sencillas.

Shovel Knight

La pala es más fuerte que la espada.

- **YATCH GAME**
- **PLATAFORMAS / ACCIÓN**
- **14,99€**

Saludado por todo el mundo como una maravilla (nosotros le dimos un 90 de puntuación), Shovel Knight recupera la estética visual y sonora de **los juegos de 8 bits** y muchas de sus mecánicas, pero adaptadas para evitar frustraciones jugables o limitaciones técnicas.

La aventura derrocha magia desde el principio. Una intro de escenas estáticas acompañadas de texto nos cuenta la triste historia de Shovel Knight, aventurero marcado por la desaparición de su compañera **Shield Knight**. Ahora el héroe abandona su retiro para enfrentarse a la bruja llamada Enchantress y, de paso, descubrir el destino de su amiga. Y así comienza una aventura de acción y plataformas en la que todo funciona la perfección. Con un par de botones basta para saltar, atacar y realizar la combinación principal del juego: **la caída-ataque con la pala**. Así, nuestra habilidad es la clave para superar una aventura de acción y plataformas que va creciendo gracias a la compra de objetos que añaden nuevas mecánicas jugables con las que explorar 8 grandes escenarios llenos de secretos. Y todo con un apartado gráfico y sonoro delicioso y personajes pixelados que derrochan carisma. Shovel Knight es, a día de hoy, el más **imprescindible** de los imprescindibles de la eShop.

SHOVEL KNIGHT SE LAS APAÑA PARA ENTRENER, RETAR Y EMOCIONAR CON GRÁFICOS DE 8 BITS



La capacidad del juego de sorprendernos con nuevas situaciones y enemigos a cada paso engancha al jugador curioso.





Nuestro objetivo es encontrar el mejor sitio para enterrar al rey. Y viajamos con su ataúd... y su parlanchín fantasma.

Chariot

Dos mejor que uno para tirar del carro.

- **FRIMA STUDIO**
- **PLATAFORMAS**
- **14,99€**

Chariot tiene tres virtudes: su sentido del humor, su original desarrollo y sus partidas a dobles, modalidad en la que el juego cobra todo su sentido. **El rey ha muerto** (aunque su gruñón fantasma sigue muy presente) y la princesa y su prometido tienen ahora una misión: encontrarle un sepulcro adecuado. Para ello exploran niveles 2D en los que se libran de molestos enemigos (la princesa con un tirachinas y su prometido con una espada) y, sobre todo, superan zonas de plataformas. Y aquí está la gracia del juego: aunque nuestros héroes pueden separarse momentaneamente del carro, su misión es tirar de él e ir aprovechando **la realista física** con la que se mueve y gira para superar todo tipo de obstáculos. Eso sí, aunque Chariot entretiene en solitario, sin duda da lo mejor de sí mismo si **jugamos a dobles**: en la piel de la princesa y su amado, jugar en pareja es una experiencia cooperativa original y satisfactoria, y además la única manera de alcanzar todas las zonas y conseguir todos los secretos del juego.

Trine 2 Director's Cut

Tres héroes y un destino

- **FROZENBYTE**
- **AVENTURA**
- **12,50 €**

Fue uno de los juegos de lanzamiento de la eShop de Wii U y sigue siendo una de las mejores experiencias para compartir con amigos en el salón de tu casa. En Trine 2 hay **tres héroes**: Amadeus el mago, Pontius el caballero y Zoya la ladrona. Sus habilidades son completamente distintas, y las necesitas todas para progresar. Si juegas en solitario puedes alternar el control de los tres protagonistas, pero para disfrutar al máximo de Trine, lo mejor es que llames a dos amigos y crees una trinidad real: cada uno con un personaje, lucharéis, saltaréis y descubriréis como seguir avanzando, porque los niveles presentan constantes obstáculos en los que hay que descubrir si la solución es usar el escudo del guerrero, el gancho retráctil de la ladrona o la capacidad para materializar plataformas del mago. O varias de estas opciones, porque **en Trine 2 mola experimentar** y descubrir que muchas situaciones se pueden resolver de varias maneras.

ES YA UN CLÁSICO DE WII U, UN TÍTULO ÚNICO EN EL QUE HASTA TRES JUGADORES PELEAN, SALTAN Y PIENSAN JUNTOS PARA AVANZAR



Con un desarrollo en 2D, Trine mezcla con brillantez saltos, acción y la necesidad de pensar para superar los obstáculos. Y jugando en compañía, todo resulta más fácil.







Trine 2 es toda una belleza gráfica. El detalle de sus escenarios y personajes es asombroso y todo un aliciente para avanzar en el juego.





Teslagrad cuenta su misteriosa historia sin necesidad de diálogo alguno. Vamos desvelándola a través de la información que el protagonista ve en los escenarios.

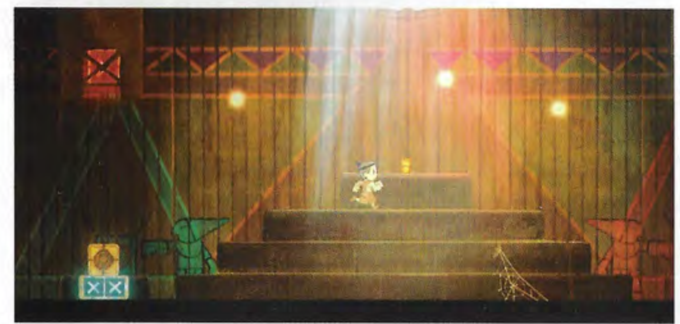
Teslagrad

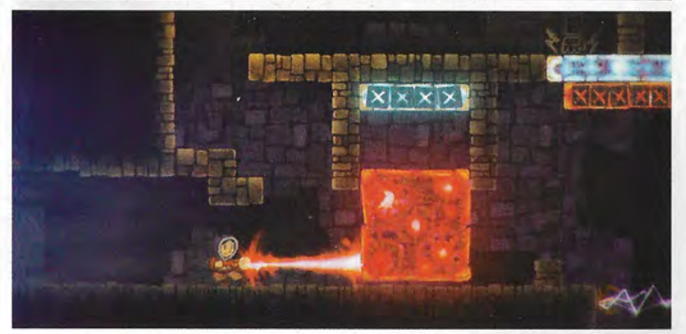
Descubre el asombroso poder de la ciencia.

- RAIN GAMES
- PLATAFORMAS
- 9,95€



Toda tecnología lo suficientemente avanzada es indistinguible de la magia. Esta ley de la ciencia-ficción enunciada por Arthur C. Clarke define el espíritu de Teslagrad, un juego mágico por cómo narra, sin necesidad de texto, su historia, y en el que **el uso del electromagnetismo** es la clave para avanzar (de ahí el homenaje del título a Nikola Tesla): podemos **invertir la polaridad** de los objetos para que se repelan o atraígan, en una aventura en la que los saltos se alternan con brillantes puzles.





Los artefactos tecnológicos que vamos consiguiendo sirven para polarizar elementos del escenario y que así se repelan o se atraigan.







Guacamelee! Super Turbo Championship Edition

¡Abran paso a la maravilla enmascarada!



- **DRINKBOX STUDIOS**
- **PLATAFORMAS / ACCIÓN**
- **13,99€**

El desarrollo "estilo Metroid", en el que nos movemos por un mapa 2D retrocediendo a nuestro antojo y consiguiendo habilidades que a su vez nos permiten acceder a nuevas zonas, ha sido abrazado por muchos desarrolladores independientes, y Guacamelee! es uno de los mejores ejemplos. La historia de **Juan Aguacate**, luchador mexicano que debe enfrentarse al sobrenatural Calaca y su ejército de muertos vivientes, sigue la formula, a la que añade un completo sistema de combate cuerpo a cuerpo.

México (muy) lindo

Nada más empezar a jugar advertimos la primera virtud de Guacamelee!: su estética de cómic, con personajes arrolladores: Juan transformado en luchador ya mola muchísimo, y Calaca y sus secuaces, jefes del juego, destilan carisma desde su primera aparición. Atrapados por su estética y su argumento, vamos profundizando en **un desarrollo 2D** en el que la exploración y los saltos comparten protagonismo con las peleas cuerpo a cuerpo: Juan aprende **nuevos combos de puñetazos**, patadas y agarres, y enlazar ataques es muy importante para superar a las cada vez más numerosas hordas de enemigos. Precisamente, los distintos tipos de villanos y la necesidad de descubrir las técnicas para acabar con cada uno añaden una capa de profundidad a un juego que, además, puedes disfrutar a dobles manejando a **Tostada**, luchadora no menos carismática y poderosa que Juan Aguacate.



Shantae & The Pirate's Curse

De genio a pirata... sin despeinarse.

- **WAYFORWARD**
- **AVENTURA**
- **16,99€**

Estamos **un poco enamorados** de Shantae porque esta genio ya ha demostrado su valor e inteligencia en varios juegos para portátiles de Nintendo, así que nos preocupamos un poco cuando nos enteramos de que en esta aventura había perdido sus poderes. Pero la muchacha nos ha vuelto a sorprender, ya que los ha sustituido por **las armas de pirata** que va encontrando en esta aventura que, de nuevo, se inspira en el desarrollo de Metroid. Aunque tiene menos "chicha" a la hora de explorar que otros juegos del género, lo suple con sus buenas dosis de acción y saltos, con una cuidada estética pixelada y con el indudable carisma no solo de Shantae, sino de los secundarios como la pirata **Risky Boots,** villana reconvertida en aliada. Por cierto, el juego está disponible también en la eShop de 3DS.



Shantae ha perdido sus poderes de genio, pero a lo largo de la aventura se va haciendo con armas y objetos, como esta cimitarra, que lo compensan.



Estética de 16 bits (con sus pixelacos incluidos) y una desarrollo muy aventurero se unen al innegable carisma de Shantae, toda una heroína para los nintenderos.

Citizens of Earth

- **ATLUS**
- **ROL**
- **11,99€**

Un juego de rol por turnos clásico en su desarrollo y rompedor en su estética y sentido del humor. Tú eres **el vicepresidente de la Tierra**, quien se las tendrá que ver con la oposición, con manifestantes furiosos... y con peligros aún mayores que no podemos revelarte. El juego destila sarcasmo e ironia. Por ejemplo: el vicepresi, como buen político, no se mancha las manos y en su lugar combaten los 40 personajes reclutables, cada cual más loco y surrealista, de esta singular aventura.



Citizens of Earth, que también esta disponible para 3DS, destaca por reirse de clichés sociales y políticos...¡y por ser un gran RPG!



Rusty es un robot que debe cavar hasta lo más profundo de los niveles en busca de tesoros y recompensas.



Steamworld Dig

Un héroe de metal en el lejano oeste.

- IMAGE & FORM GAMES
- PLATAFORMAS
- 14,99€

No dejes que los primeros momentos con Steamworld Dig te echen para atrás. La historia del **robot minero Rusty**, que busca en el pueblo de Tumbleton a su tío desaparecido, va ganando en ritmo al mismo tiempo que el protagonista gana habilidades: para explorar el mundo del juego, formado por minas, cavernas e instalaciones subterráneas en dos dimensiones, Rusty debe **ir cavando hasta profundidades** cada vez mayores, y recogiendo el mineral necesario para comprar nuevo equipo en la superficie. Según vayamos mejorando equipo, más fácil será cavar y enfrentarnos a las extrañas criaturas que habitan las profundidades, en un juego que mezcla acción, exploración y saltos de una manera muy efectiva, y tambíen con encanto: Steamworld Dig es **mitad western mitad cuento futurista**, porque los robots ahora pueblan la Tierra pero, si exploras lo suficientemente profundo, quizá descubras que ha sido de la, en otros tiempos, orgullosa raza humana. ¿Quién puede resistirse a resolver el enigma?



Child of Light

Recuperar el Sol, la Luna y las estrellas es la misión de Aurora.

- UBISOFT
- ROL
- 14,99€

Dicen que la auténtica belleza está en el interior, pero hay que reconocer que la belleza exterior de algunos juegos también conmueve, y ese es el caso de Child of Light. Tiene el desarrollo de un juego de rol por turnos en 2D y uno de los aspectos gráficos más bonitos de Wii U: parece **un cuento dibujado a mano**, gracias al motor gráfico Ubi Art Framework con el que también se creo Rayman Legends. La joven Aurora debe recuperar el Sol, la Luna y las Estrellas para salvar el reino de Lemuria, y para ello emprende un viaje en el que irá reclutando aliados para combatir en batallas por turnos. En general, **el desarrollo es muy accesible**: pronto Aurora consigue la capacidad de volar (lo que hace desaparecer el componente plataformero), los combates son fáciles y los puzles, aunque ingeniosos, tampoco se nos resistirán demasiado. Pero es que aquí la gracia está en disfrutar de una histoira con encanto y apta para todo tipo de público.

CHILD OF LIGHT ES UNO DE LOS JUEGOS MÁS BONITOS DE WII U, CADA PERSONAJE Y CADA ESCENARIO ES UNA BELLA ACUARELA



Los combates por turnos suelen ser fáciles: basta con avanzar con un poco de cuidado para que Aurora y sus aliados los afronten con el nivel suficiente.

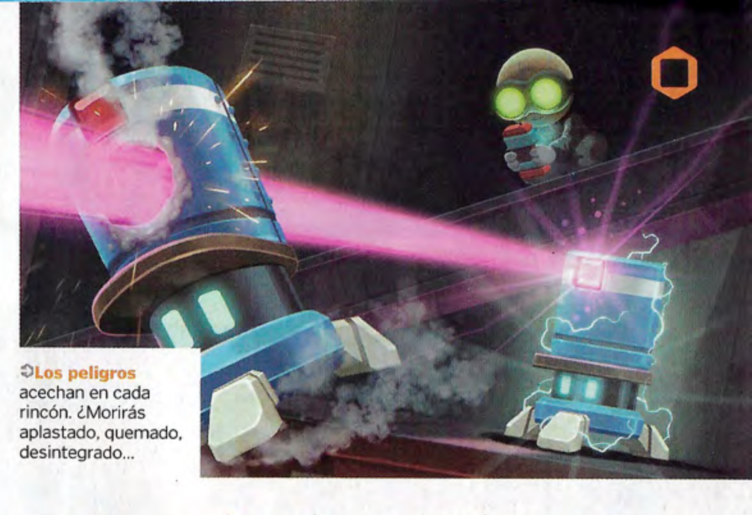






Una lucierna nos acompaña, y su luz es la herramienta para resolver muchos puzles. Existe la opción de que un segundo jugador maneje al insecto.





Los peligros acechan en cada rincón. ¿Morirás aplastado, quemado, desintegrado...

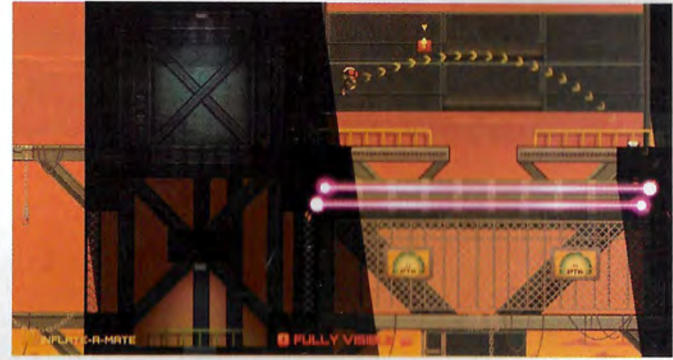
Stealth Inc. 2: A Game of Clones

Para maestros de la supervivencia.

■ **CURVE STUDIOS** ■ **PLATAFORMAS** ■ **13,99€**

De nuevo con la estructura de un Metroid (mapa 2D no lineal que vamos abriendo con nuevas habilidades), Stealth Inc. 2 **es el más difícil** de los 10 juegos seleccionados en este repor, pero también uno de los más satisfactorios. Sobrevivir a los terribles mecanismos que encierra el juego es cuestión de usar el sigilo, saltar en el momento justo y utilizar con sabiduría "gadgets" de lo más ingeniosos para resolver puzles. Si te gustan los retos, no lo dejes pasar.



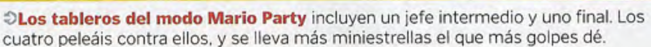


Un creador de clones, un teleportador o un muñeco hinchable son algunos de los "gadgets" disponibles. ¡Usalos con inteligencia si quieres vivir!

Novedades







Los tableros del modo Mario Party incluyen un jefe intermedio y uno final. Los cuatro peleáis contra ellos, y se lleva más miniestrellas el que más golpes dé.



Además de los tres modos principales, también hay una serie de modos y juegos adicionales, como por ejemplo este divertido y desafiante puzle.

Mario Party 10

Las figuras amiibo y el juego asimétrico de Bowser se unen a la fiesta.

Wii U



Género **Party**
Compañía **Nintendo**
Jugadores **1-5**
Precio **39,95 €**
www.nintendo.es



Argumento

Tres modos de juego principales, cada uno con reglas muy diferentes: amiibo Party, Bowser Party y Mario Party. Gana en los minijuegos y conviértete en el rey de la fiesta.

El estudio **Nd Cube** de Nintendo tomó las riendas de esta popular saga de minijuegos tras la desaparición de sus creadores originales, Hudson Soft, aunque muchos miembros del extinto estudio se unieron a ellos. Nd Cube se estrenó en la saga con la novena entrega principal, que renovó de manera brillante un concepto que ya empezaba a estar un poco trillado. Además, también crearon con éxito **los dos Wii Party**. Ahora nos ofrecen el siguiente paso en la saga Mario Party, que retiene los aciertos de su predecesor de Wii e incorpora elementos que hacen uso de dos de las grandes bazas de Wii U: la compatibilidad con las figuras amiibo y el juego asimétrico.

Bowser Party

Con juego asimétrico nos referimos a la capacidad de Wii U para ofrecer un multijugador único mediante **la combinación de GamePad y wiimotes**, en el que los jugadores participan en una misma experiencia pero desde enfoques diferentes. Conocimos este concepto en Nintendo Land, y aunque se ha usado en más juegos aún no se ha explotado tanto como nos gustaría en el catálogo de la consola. Pero este juego reivindica con fuerza lo que puede hacer Wii U en este sentido con su genial modo Bowser Party. Un jugador controla a Bowser con el GamePad, mientras que otros cuatro huyen de él a través del tablero, y si consiguen alcanzar la meta se llevan la victoria. Pero antes de eso deben hacer frente a una serie de minijuegos especiales en los que Bowser, mediante **el GamePad** y su pantalla propia, trata de quitarles vida a base de golpes.

amiibo Party

La otra gran novedad es la compatibilidad con **las figuras amiibo** en el modo amiibo Party. Mario Party 10 es el segundo juego (tras Super Smash Bros.) en el que podéis almacenar datos dentro de las propias figuras y así guardar información como el nombre, elementos decorativos y objetos especiales. Además, los personajes del



Tienda

En esta tienda podéis haceros con personajes secretos, vehículos molones sobre los que viajar en los tableros, melodías de la banda sonora y elementos para la sección Estudio fotográfico. Sólo necesitáis Puntos Mario Party, que consiguréis al jugar y cumplir desafíos.

Los tableros de amiibo Party

Este modo es compatible con las figuras amiibo en sus tableros y personajes.



Tablero de Mario. Inspirado por los plataformas 2D del fontanero. En cada vuelta podéis elegir entre tres bloques que dan premios.

Tablero de Wario. Incluye elementos de las series Wario Land y WarioWare, y una zona desde la que robar monedas a los rivales.



Tablero de Donkey Kong. Con ambientación de jungla estilo Donkey Kong Country, y un gran barril cañón desde el que podéis propulsaros.



Tablero de Estela. Os sentiréis como en el espacio en este tablero, que incluye numerosos elementos extraídos de Super Mario Galaxy.



Tablero de Peach. Incluye una zona con cinco tuberías en las que podréis encontrar monedas... si elegís correctamente.



Tablero de Toad. El hogar de los Toad. Veréis casitas Toad y cañones especiales, y puede que os llevéis unas monedas en sus eventos.



Tablero de Luigi. Incorporta elementos de Luigi's Mansion. Con la Succionaentes 5000 podéis birlar monedas a los otros jugadores.



Tablero de Yoshi. Inspirado por los juegos de Yoshi, la "joya de la corona" es un gran huevo que esconde cosas especiales en su interior.

Tablero de Bowser. Recrea la ambientación de los castillos de Bowser de los juegos de Mario. Un tablero lleno de peligros.



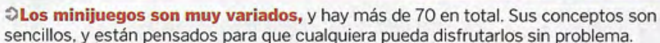
juego con figura amiibo en el mercado disponen de su propio tablero, tal como podéis ver en el gran cuadro de aquí arriba. Este modo recupera **las reglas tradicionales** de la serie de reunir monedas y con ellas conseguir estrellas. Pero, aunque estos tableros especiales tienen su encanto, son muy pequeños y simples en comparación con los tableros de los otros modos. Además, tened en cuenta que si no tenéis figuras amiibo no podréis seleccionar el modo amiibo Party, y que sólo podréis jugar en los tableros amiibo de las figuras de las que dispongáis (recordad que hay un pack del juego con la figura de Mario). Aunque sólo nueve figuras son compatibles con este modo, podéis usar las demás en modo de sólo lectura para obtener bonificaciones diarias al estilo de lo visto en Hyrule Warriors.

Mario Party

El tercer modo principal se llama sencillamente **Mario Party**, y es una continuación directa de la fórmula que vimos en Mario Party







Los minijuegos son muy variados, y hay más de 70 en total. Sus conceptos son sencillos, y están pensados para que cualquiera pueda disfrutarlos sin problema.



Estudio fotográfico es una sección de El Rincón de Toad. Aquí podéis tomar fotos de los personajes en distintas poses y fondos, y compartirlas en Miiverse.



LAS MINIESTRELLAS son el objetivo principal de la partida. Quien más reúna, gana. Podéis conseguirlas en el tablero y en los minijuegos.

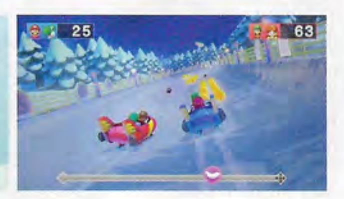
LOS CUATRO OS DESPLAZÁIS juntos por el tablero, y os turnáis para lanzar el dado. Podéis desbloquear distintos tipos de vehículos y elegir entre ellos a la hora de jugar.

Modo Mario Party

Este modo mantiene las bases jugables que tan bien funcionaron en Mario Party 9 (Wii). La clave son las miniestrellas.







Bowser Party

Es sin duda el modo que más aporta a la fórmula de la saga, y el único de los tres modos principales en el que hasta 5 jugadores pueden jugar a la vez. El usuario del GamePad controla a Bowser e intenta acabar con los cuatro integrantes del equipo Mario antes de que consigan llegar a la meta.



En los minijuegos, Bowser debe dañar a los demás todo lo que pueda.

EL MODO AMIIBO PARTY RECUPERA LAS REGLAS TRADICIONALES, MIENTRAS QUE EL MODO MARIO PARTY RETIENE LAS DE MP9

9. Los cuatro personajes **viajan juntos en un vehículo** a través del tablero, y el objetivo consiste en recoger un mayor número de miniestrellas que los rivales. Estas pueden conseguirse tanto en diversos puntos del tablero como en los minijuegos aleatorios que aparecen. Hay numerosas casillas diferentes que pueden beneficiaros o perjudicaros de muchas maneras. Además de los tres modos principales de los que os hemos hablado, hay una serie de modalidades y juegos extra, como por ejemplo unos retos especiales contra Bowsy y un torneo de minijuegos para hasta 8 participantes. Es sin duda una entrega muy completa, de la que destacamos especialmente el estupendo **Bowser Party**, y que en general supone una garantía de diversión para las reuniones con amigos y familiares. Eso sí, jugar en solitario no resulta tan divertido, y además sigue sin haber opciones de juego online. Pero si vais a darle caña al multijugador, es muy recomendable y una vuelta del deseado juego social a la consola.

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★
Muy sencillos, pero con el carisma de estos personajes.

Diversión ★★★
En compañía lo pasaréis en grande, pero solos no tanto.

Sonido ★★★
Melodías variadas, y divertidas voces y efectos de sonido.

Duración ★★★★
Es muy completo, con diferentes modos y muchos extras.

El modo Bowser Party es especialmente divertido. Buenos minijuegos.

Los tableros amiibo son demasiado simples. Jugar solo no mola tanto. Sin juego online.

Nuestra opinión

Diversión directa y con variedad de modos

No sólo mantiene lo que nos gustó de Mario Party 9, sino que aporta nuevos e importantes elementos, en especial Bowser Party, y otorga protagonismo a las figuras amiibo.

Te gustará...

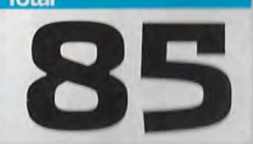
Más que... Wii Party U

Menos que... Mario Kart 8

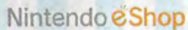


Total

85



EL DATO
Tenemos 150 niveles y Pokémon para capturar, 20 niveles extras y 3 eventos especiales





3

Género **Puzles**
Compañía **Nintendo**
Jugadores **1**
Precio **Descarga gratuita**



Argumento
La periodista Amelia nos guía por la aventura. El objetivo es alinear Pokémon de la misma especie para hacerlos desaparecer del tablero y causar daño al rival.

Pokémon Shuffle

Descargate gratis de la eShop este poképuzle.

Nintendo ya había coqueteado con el sistema **free-to-play** en otras ocasiones, pero Shuffle es su pisada más fuerte. A pesar de su apariencia sencilla, el universo Pokémon está presente en cada combo de los puzles. Si no te lo crees, échale un vistazo a la eShop y descárgalo, **¡es gratis!**

Tres en raya

Al igual que Pokémon Battle Trozei, Shuffle es un juego de puzles que cambia las típicas gemas por rostros de Pokémon, que son más monos. Al **agrupar tres o más "fichas"** iguales, se envía un ataque a la criatura que queremos capturar. Si ganamos la batalla, lanzamos una Pokéball, y las posibilidades de captura del Pokémon aumentan si nos han sobrado turnos en la partida. Como en la serie original, los tipos que se unen en el tablero (agua, psíquico, lucha, fuego...) son más o menos efectivos dependiendo de la naturaleza de cada criatura. Cuanto más se usen los pokémon en nuestro poder, más rápido subirán de nivel y serán más fuertes. Algunos pueden incluso megaevolucionar en mitad de una batalla y utilizar sus propias habilidades, como eliminar fichas o desbloquear casillas. Elegir qué Pokémon queremos evolucionar también forma parte de la estrategia de Shuffle para superar niveles. Además del tablero normal, hay **niveles extras** que cambian ligeramente la mecánica de juego: sin límite de turnos pero con tiempo limitado, capturar el Pokémon del día, un evento especial con un legendario... Una jugabilidad muy sencilla, entretenida y conocida, pero de temática Pokémon.

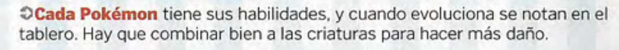
Micropagos

En Pokémon Shuffle hay monedas, diamantes y corazones. Para jugar un nivel se necesita un corazón, y pueden conseguirse cinco más canjeando una de las joyas que aparecen con cuentagotas. Es









Cada Pokémon tiene sus habilidades, y cuando evoluciona se notan en el tablero. Hay que combinar bien a las criaturas para hacer más daño.



Después de cada batalla, tienes la oportunidad de capturar al Pokémon. La facilidad para capturarlos aumenta comprando Superballs.








UN "CONECTA 3" CON POKÉSENCIA: CAPTURAR, ENTRENAR Y COMBATIR.

posible quedarse sin vidas en 10 minutos y, si eso pasa, llega media hora de espera en tiempo real. Y ahí entran **las microtransacciones**: puedes esperar o conseguir vidas pagando. Tras los primeros niveles, las esperas llegan a las dos horas y media para recuperar los 5 corazones. Así que merece la pena probarlo, seguro, pero para disfrutarlo de continuo tendrías que pagar.



Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★☆☆
Muy simples. Habría molado ver un poco del efecto 3D.

Diversión ★★★☆
La fórmula ya la conocemos, pero ahora tiene Pokémon.

Sonido ★★☆☆
Pasa bastante desapercibido, ¡estamos muy concentrados!

Duración ★★★☆
Entre los 150 niveles, los extras y las esperas... Toma asiento.

(+) La variedad de posibilidades para aumentar la estrategia. Es muy adictivo.

(−) Los micropagos son muy intrusivos. La dificultad a veces no está equilibrada.

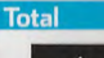
Nuestra opinión

Diversión gratuita... ¡o con micropagos!

En términos de jugabilidad funciona perfectamente, y las evoluciones y especies de Pokémon están bien retratadas. Mola que sea gratis, pero es verdad que intante picarte con micropagos.

Te gustará...

Más que... Pokémon Rumble Blast

Menos que...

Pokémon Rubí Omega / Zafiro Alfa

Total

75









Nintendo eShop



12

Género **Plataformas**
Compañía **Hörberg**
Jugadores **1**
Precio **2,99 €**
www.nintendo.es



Argumento
Tras rescatar a Miss Johnson, Clive vuelve a la ciudad y se la encuentra saltada por bandidos. Es hora de recorrer el mundo y batirse en duelo con su poderoso líder.

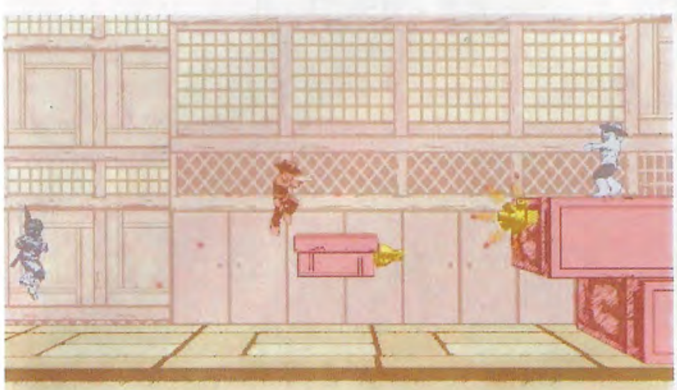
Gunman Clive 2

Una de vaqueros... y dinosaurios, y samuráis, y osos panda.

Fue una de las sorpresas indie de 3DS por su original estilo gráfico de dibujo a lápiz, su variedad de fases y su desafiante desarrollo 2D, pero especialmente por su precio: los dos euros mejor amortizados de la eShop. Dos años después, este **Clive "Eastwood"** moderno regresa con el revólver cargado de nuevas ideas en un plataformas más sofisticado y vistoso; y todo 'Por un puñado de dólares', que vienen a ser tres euros.

A tiros de oeste a este

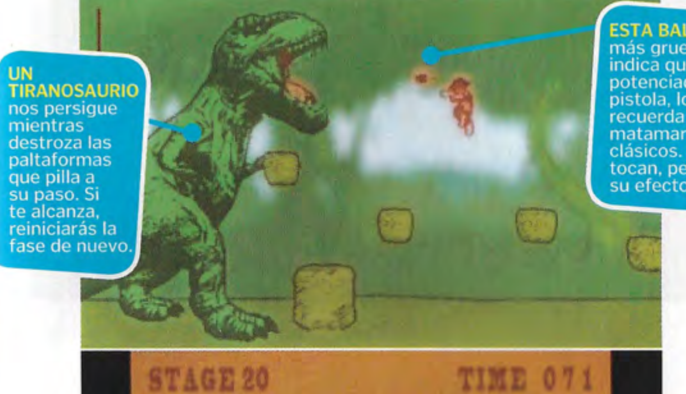
Gunman Clive 2 podría definirse como **un spaghetti western jugable**: una producción de bajo presupuesto protagonizada por un vaquero con carisma y "rodada" en Europa, aunque algo lejos de Italia o España, pues su único creador es el sueco **Bertil Hörberg**, que repite 'Solo ante el peligro' con 25 niveles plagados de mecánicas variadísimas. Aquí encontramos huidas en oso panda, zonas de ingravidez a lo Teslagrad y ambientes mucho más dispares que van bastante más allá del lejano oeste: desde una ciudad japonesa asaltada por ninjas hasta una jungla prehistórica con persecuciones en triceratops, pasando por carreras a caballo dignas de 'El Jinete Pálido'. Estas fases en scroll lateral se intercalan con nuevos **homenajes a juegos clásicos** como Tetris en forma de tetramionos gigantes que debemos esquivar, niveles en vagoneta a lo Donkey Kong y la gran novedad: fases en **perspectiva 3D** al estilo de Star Fox. Todo en Gunman Clive 2 destila un sabor a vieja escuela, aunque sus mayores referentes son Mega Man, Shinobi y Castlevania. Cada uno de sus seis



La acción no da un respiro, y obliga a aprenderse cada zona mediante ensayo y error para avanzar. Se nota que el diseño de niveles está muy meditado.



Las fases de vuelo no son muy largas, pero sí frenéticas y emocionantes, no sólo por los obstáculos, sino por el eje invertido al estilo de los simuladores aéreos.



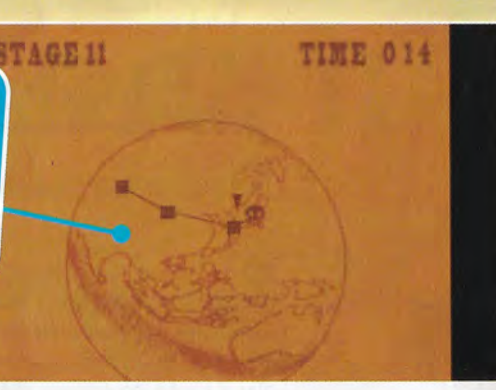
UN TIRANOSAURIO nos persigue mientras destroza las paltaformas que pilla a su paso. Si te alcanza, reiniciarás la fase de nuevo.

ESTA BALA más gruesa indica que has potenciado tu pistola, lo que recuerda a los matamarcianos clásicos. Si te tocan, perderás su efecto.



LOS ENEMIGOS son bastante más numerosos y ágiles que en el primer Clive. A estos samuráis hay que dispararles antes de que desenvainen su letal katana.





EL MAPA muestra en qué fase nos encontramos y cuántas nos quedan para llegar al jefe de caza zona, así como el tiempo acumulado.

NO ENCONTRARÁS UN PLATAFORMAS CON MEJOR RELACIÓN CALIDAD-PRECIO, FORASTERO

ambientes consta de tres niveles cortitos pero muy exigentes que combinan habilidad y reflejos a la hora de disparar a los enemigos (sí, ¡vuelven los patos!) y esquivar las ingentes trampas para mantener intacta nuestra barra de vida, lo que nos obliga a reiniciar la fase y experimentar 'Mil maneras de morder el polvo'. Todo un reto 'Sin perdón' al jugador que se une a la posibilidad de rejugarlo en tres modos de dificultad y con **tres personajes más**, lo que ayuda a alargar su corta vida, muy similar a una película del oeste: dos horitas. En conclusión, 'Río Bravo', pero sin el río. Una descarga muy recomendable.

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★☆
Su sencillez destila clase y personalidad. Geniales animaciones.

Diversión ★★★☆
Increíblemente variado, aunque vas a morir bastantes veces...

Sonido ★★★☆
Melodías preciosas y pegadizas; una pequeña joya musical.

Duración ★☆☆☆
Poco más de dos horas, aunque rejugable con tres personajes.

Su variedad y capacidad de sorprender. Su estética y banda sonora. Geniales jefes.

Sin duda, su corta duración. Tiene puntos bastante dificilillos, sin llegar a desesperar.

Nuestra opinión

El bueno, el bonito y el barato

Gunman Clive 2 retoma todo lo que nos encantó del anterior y lo potencia con mucha más variedad, entornos más vistosos y animaciones impecables. Su precio compensa su duración.

Te gustará...

Más que... Gunman Clive

Menos que... Shovel Knight

Total

83



En Fantasy Zone el scroll no es constante: podemos movernos a izquierda o derecha para recorrer niveles cíclicos en busca de generadores de enemigos.



Con las monedas que dejan caer los enemigos podemos comprar turbos, mejores disparos y bombas... ¡pero cada vez van siendo más caras!







Nintendo eShop



3

Género **Disparos**
Compañía **SEGA**
Jugadores **1**
Precio **4,99 €**
www.sega.com

Puntuaciones

Gráficos	★★
Diversión	★★★
Sonido	★★★
Duración	★★

Valoración

Un arcade de naves con mucha personalidad y alta dificultad, aunque gráficamente se ha quedado viejo.

Total
78

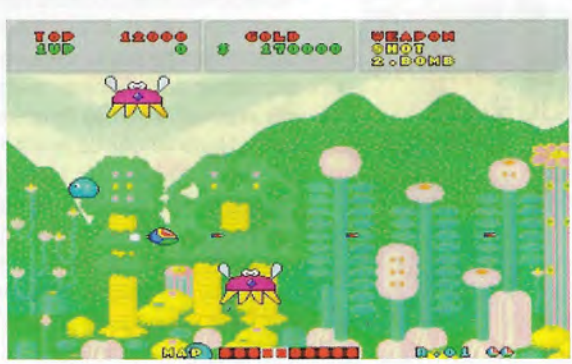
3D Fantasy Zone

Naves espaciales con corazoncito.

La recreativa Fantasy Zone, lanzada por SEGA en 1986, tenía un protagonista muy especial: **Opa-Opa, una nave espacial** con alas y sin piloto, porque ella misma era un ser vivo como tú y como yo, aunque con la misión detener a los invasores del planeta Menon. Y ahora que podemos revivir su aventura en un nuevo 3D Classic de SEGA, comprobamos que la de nuestro héroe fue una tarea titánica.

Clásico... ¡y difícil!

Además de por su aspecto de dibujo animado (que hoy se ha quedado un pelín anticuado, aunque nos llegue en 3D), Fantazy Zone se caracteriza porque que Opa-Opa puede moverse a voluntad a izquierda o derecha, con el objetivo de **localizar y destruir** los 10 generadores de enemigos que hay cada nivel. Una tarea que se van complicando progresivamente, porque los enemigos son cada vez más numerosos y peligrosos, y controlar la inercia de Opa-Opa no es fácil... Menos mal que podemos comprar **armamento** con las monedas que dejan caer los malos, lo que da un toque estratégico a este intenso reto. Y, si te parece poco, espera a ver el modo desbloqueable en el que manejas al hermano de Opa-Opa, Upa-Upa, que se mueve más rápido y es más difícil de controlar. ¡Un desafío no apto para novatos!



La estética del juego es infantil (algo intencionado), con enemigos con ojitos y cosas así... ¡pero no por ello menos letales!



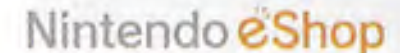
3D After Burner II es un arcade de acción aérea y frenética. Localiza a los enemigos, derríbalos con tus misiles y esquiva los suyos como un rayo.



Podemos jugar con la pantalla "limpia" o en modos que imitan los diversos muebles que el juego tuvo en recreativa. Con movimiento y sonidos incluidos.







Nintendo eShop



Descargas 3DS

3

Género **Arcade**
Compañía **SEGA**
Jugadores **1**
Precio **4,99 €**
www.sega.com

Puntuaciones

Gráficos	★★
Diversión	★★★
Sonido	★★★
Duración	★★

Valoración

Localiza al enemigo, esquiva, dispara... Una prueba brutal para tus reflejos en un arcade muy adictivo.

Total
81

3D After Burner II

Haciendo añicos la barrera del sonido.

El **F-14 Tomcat** de After Burner fue todo un icono de los salones arcade de los 80, y ahora SEGA lo recupera en su maravillosa serie de 3D Classic. After Burner II es un juego de **acción aérea** en el que nuestro caza avanza constantemente hacia el fondo de la pantalla. Nuestras armas son una ametralladora y, sobre todo, unos misiles teledirigidos que persiguen al objetivo si previamente hemos conseguido fijarlo. Y con esta potencia de fuego y las capacidades de acelerar o frenar el avión y de realizar giros, vivimos una experiencia arcade frenética acabando con oleadas y oleadas de cazas enemigos.

Ídolos del aire

After Burner II no nos da un segundo de respiro, en una mecánica de **localizar al enemigo, disparar y esquivar** sus misiles que se mantiene durante sus 24 fases y que no puede ser más frenética y adictiva. Además, el juego tiene un efecto 3D extraordinario (mucho más estable en New Nintendo 3DS), y el único pero es que, a veces, las cosas suceden tan rápido que no vemos ni quién nos ha matado. Eso sí, podemos elegir la dificultad ajustando el número de vidas y continuaciones. Algo habitual en los 3D Classic, como **los modos extra**. En este caso, hay uno muy chulo que nos invita a **jugar sin Continues** pero usando una especie de tiempo bala, otro incentivo para revisitar un arcade de calidad.

El juego tiene 24 niveles de apenas un minuto de duración cada uno. Pero acabarlo no es fácil, incluso con Continues.

Guía de compras

TOP 5
NUESTROS FAVORITOS





GUSTAVO ACERO

1. The Legend of Zelda: Majora's Mask
2. Gunman Clive 2
3. Shovel Knight
4. Mario Party 10
5. Captain Toad Treasure Tracker





RAFAEL AZNAR

1. Monster Hunter 4 Ultimate
2. Super Smash Bros. for Wii U
3. The Legend of Zelda: Majora's Mask
4. Captain Toad Treasure Tracker
5. Bayonetta 2





ROBERTO ANDERSON

1. The Legend of Zelda: Majora's Mask
2. Shin Megami Tensei IV
3. Ace Attorney Trilogy
4. Super Smash Bros. for Wii U
5. Mario Party 10

Wii



Revisa la lista por si aún te falta algún imprescindible de su catálogo.

Nombre	Número	Nota
Amazing Spider-Man	237	70
Bit.Trip Complete	234	86
Call of Duty Black Ops	234	92
deBlob 2 The Underground	220	86
Disney Epic Mickey	218	92
Disney Epic Mickey 2	243	80
Donkey Kong Country Returns	218	94
Goldeneye 007	217	93
Inazuma Eleven Strikers	239	82
El fenómeno llega a Wii en um arcade de fútbol con equipos de la serie original y de Inazuma Eleven Go! Tan espectacular como en la tele.		
Kirby Epic Yarn	220	88
Kirby's Adventure	230	84
La-Mulana (Wii Ware)	241	90
Last Story	232	95
LEGO Batman 2 DC Superheroes	237	86
LEGO El Señor de los Anillos	243	89
LEGO Harry Potter Años 5-7	230	83
Mario & Sonic en los JJOO 2012	229	89
Mario Party 9	233	88
Metroid Other M	215	94
Monster Hunter Tri	210	95
NBA 2K13	241	80
New Super Mario Bros. Wii	230	95
Pandora's Tower	235	86
Phineas & Ferb A través...	227	78
Project Zero II Wii Edition	236	90
Retro City Rampage (Wii Ware)	246	70
Red Steel 2	209	86
Silent Hill Shattered Memories	207	88
Skylanders Giants	241	88
Skylanders Swap Force	Disponible	
Skylanders Trap Team	Disponible	
Sonic Colours	217	93
Spider-Man Edge of Time	228	80
Super Mario Galaxy	188	99
Wii Party	216	90
Wii Play Motion	225	82
WWE All-Stars	223	81
Xenoblade Chronicles	226	90

Wii U

Mario Party 10, fiesta multijugador para los fans de Nintendo.

Nombre	Número	Nota
Another World (eShop)	263	79
Armillo (eShop)	264	80
Assassin's Creed IV	256	89
El mar Caribe en el siglo XVIII es el escenario de esta completísima aventura llena de piratas, asesinos, abordajes... y templarios.		
Batman Arkham City	242	90
Batman Arkham Origins	255	92
Bayonetta 2	266	95
El beat'em up perfecto existe, una aventura en la que estilo y espectáculo de funden con un sistema de combate muy profundo. Y tiene online.		
Bit.Trip Presents Runner 2 (eShop)	248	90
Call of Duty Ghosts	266	89
Captain Toad	268	90
Citizens of Earth (eShop)	270	81
Child of Light (eShop)	261	80
Darksiders II	242	90
Disney Infinity 2.0	266	86
DKC Tropical Freeze	258	94
El juego de plataformas más puro, retador y emocionante lo protagoniza una familia de simios llena de carisma. Y solo puedes jugarlo en Wii U.		
Ducktales (eShop)	251	89
Epic Mickey 2 El retorno de dos...	243	79
F1 Race Stars	257	69
Game & Wario	249	80
Guacamelee	263	90
Hyrule Warriors	265	85
Injustice Gods Among Us	247	89
Just Dance 2015	267	80
Knytt Underground	257	80
La LEGO Película	258	83
Little Inferno (eShop)	243	81
LEGO Batman 3	268	79
LEGO Marvel Super Heroes	255	87
Mario & Sonic en los JJOO	255	79
Mario Kart 8	261	95
Nintendo utiliza el poder de Wii U para crear el Mario Kart más bonito, divertido y con más opciones. Y con el mejor online del mundo.		
Mario Party 10	271	85
Mass Effect 3	242	92
Monster Hunter 3 Ultimate	246	92
Need For Speed Most Wanted U	246	90
NES Remix (eShop)	257	85
New Super Mario Bros. U	242	93
Mario se supera en su mejor y más profunda aventura 2D en años. Con geniales desafíos para un jugador y un modo multijugador supremo.		
NES Remix 2 (eShop)	261	86
Nintendo Land	242	90
One Piece Unlimited World Red	263	81
Pikmin 3	250	93
Dirige a Pikmin de cinco tipos en una mezcla magistral de exploración, estrategia y puzles. Es un juego único y, sí, sus protas son encantadores.		
Pokémon Rumble U (eShop)	252	70
Rayman Legends	252	94
Resident Evil Revelations HD	248	82
Scram Kitty (eShop)	262	82
Scribblenauts Unlimited	256	85
Shovel Knight (eShop)	264	90
Skylanders Trap Team	266	86
Sonic All-Stars Racing Transformed	242	88
Sonic Lost World	254	84
Star Wars Pinball (eShop)	251	81
Steamworld Dig (eShop)	265	86
Super Mario 3D World	255	94
Juegos de Mario en tres dimensiones hay muchos, ¡pero solo este es multijugador! Un título que derrocha diversión.		
Super Smasg Bros. for Wii U	268	97
El juego de lucha más grande de todos los tiempos, con el elenco de personajes más completo, una jugabilidad explosiva y el mejor multijugador.		
Swords & Soldiers HD (eShop)	262	82
Teslagrad (eShop)	266	85
The Wonderful 101	252	92
Podríamos decir que es de Kamiya, que desborda originalidad, que aprovecha el gamepad a tope... pero nos quedamos con su personalidad.		
Trine 2 Director's Cut (eShop)	243	91
Unepic (eShop)	258	81
Watch Dogs	268	84
Wii Fit U	256	80
Wii Sports Club	263	86
Zelda The Wind Waker HD	270	92

Nuevas entradas del mes

- Mario Party 10, una fiesta con amigos y amiibos.
- Pokémon Shuffle: puzle gratis en la eShop de 3DS.
- 3D After Burner, un arcade clásico y emocionante.
- Gunman Clive 2, un disparo rápido y certero en 3DS.
- Otra joya clásica de SEGA: 3D Fantasy Zone.

3DS



La eShop gana protagonismo con Gunman Clive 2 y Pokémon Shuffle.

Nombre	Número	Nota
Ace Attorney Trilogy (eShop)	269	80
Aliens Infestation (DS)	228	81
Animal Crossing New Leaf	**249**	**93**
 Algo más que un juego: vive una vida virtual en un pueblo en el que ya no solo te relacionas con los vecinos, ahora eres el alcalde y tienes que cuidarlo. Y con infinidad de opciones.		
Batman Arkham Origins Blackgate	254	80
Ben 10 Galactic Racing	234	79
Bit.Trip Saga	235	80
Bravely Default	255	90
Bugs Vs. Tanks (eShop)	251	75
Castlevania Mirror of Fate	245	93
Cave Story 3D	230	89
Citizens of Earth	270	81
Code of Princess (eShop)	247	83
Colors! 3D	235	90
Dead or Alive Dimensions	247	89
Disney Magical World	266	84
Donkey Kong Country Returns 3D	248	93
Ecco The Dolphin 3D Classic (eShop)	257	78
Epic Mickey Mundo Misterio	242	88
Etrian Odissey IV	252	85
Excitebike (3D Classics)	234	80
Fantasy Life	265	93
FIFA 13	240	81
Fire Emblem Awakening	**247**	**93**
 Una magistral muestra de rol y estrategia por turnos. La magnífica historia se une a un sistema de combate profundísimo, en el que las relaciones entre personajes son clave.		
Fractured Soul (eShop)	244	80
Gunman Clive 2 (eShop)	271	83
Heroes of Ruin	236	88
Hora de Aventuras	256	65
Inazuma Eleven 2 (DS)	233	91
Inazuma Eleven 3	253	87
Inazuma Eleven 3 Amenaza del Ogro	258	87
Inazuma Eleven GO	262	91
Kid Icarus (3D Classics)	234	80
Kid Icarus Uprising	247	95
Kirby's Adventure (3D Classics)	230	85
Kirby Triple Deluxe	261	84
Kingdom Hearts 3D	238	89

Nombre	Número	Nota
Kokuga (eShop)	251	82
LEGO Batman 3	268	75
LEGO City Undercover The Chase...	247	80
LEGO Harry Potter Años 5-7	231	84
LEGO Legends of Chima	251	79
LEGO Marvel Super Heroes	255	84
Liberation Maiden (eShop)	241	81
Luigi's Mansion 2	**246**	**92**
Luigi explora mansiones habitadas por los fantasmas más aterradores... y dvertidos. Menos mal que puede aspirarlos con su Succionaentes 5000, con el que también resuleve puzles.		
Mario Kart 7	**230**	**96**
Imprescindibles las carreras, más competidas que nunca, de nuestros chicos favoritos. Volar y bucear son solo algunos de los alicientes, pero lo mejor es vivirlo. ¡Qué grande!		
Mario Tennis Open	235	91
Mario Golf World Tour	261	82
Mario Party Island Tour	257	81
Mario & Luigi Dream Team Bros	**250**	**92**
Mario se sumerge en los sueños de Luigi en el juego de rol con más sentido del humor de 3DS. Sus combates por turnos son divertisísimos gracias a los disparatados ataques de Luigi.		
Mario & Sonic en los JJ.OO.	232	84
Metal Gear Solid Snake Eater 3D	233	92
Mighty Milky Way (eShop)	226	80
Mighty Switch Force (eShop)	231	85
Mighty Switch Force 2	250	85
Mutant Mudds (eShop)	237	83
Monster Hunter 3 Ultimate	246	91
Monster Hunter 4 Ultimate	270	93
Naruto Shippuden 3D The New Era	224	79
Need for Speed The Run	230	85
New Art Academy	238	80
New Style Boutique	241	83
New Super Mario Bros. 2	**238**	**93**
El héroe vuelve a su género favorito, las plataformas, en un título 2D con la mecánica de siempre... ¡y más monedas que nunca! ¿Podrás coger un millón? Y con cooperativo local.		
One Piece Romance Dawn	256	74
One Piece Unlimited World Red	262	82
Paper Mario Sticker Stars	242	93
Persona Q	268	87
Phoenix Wright Ace Attorney DD	254	85
Pokémon Rubí Omega / Zafiro Alfa	268	92
Pokémon Shuffle (eShop)	271	75
Pokémon X & Y	253	96
Pr. Layton Máscara de los Prodigios	240	92

Nombre	Número	Nota
Pr. Layton y los Ashalanti	**255**	**93**
La aventura definitiva del Profesor Layton, con más puzles, la exploración más completa... y la historia que cierra su segunda trilogía. El mejor de la serie, y un cierre perfecto.		
Project X Zone	249	78
Pullblox (eShop)	231	87
Puzzle Bobble Universe	225	73
Pilotwings Resort	222	85
RAdar Pokémon (eShop)	241	75
Rayman 3D	222	77
Rayman Origins	236	85
Resident Evil Revelations	**231**	**92**
La saga Resident Evil encuentra el equilibrio perfecto entre terror, supervivencia y acción en una gran aventura compatible con el Circle Pad. Y con modo extra para dos jugadores.		
Resident Evil The Mercenaries 3D	225	83
Rhythm Thief	234	85
Rune Factory 4 (eShop)	269	82
Shantae & The Pirate's Curse	270	80
Shin Megami Tensei IV	268	90
Skylanders Trap Team	266	85
Siesta Fiesta (eShop)	264	90
Sonic & All-Stars Racing Trans.	245	78
Sonic Generations	229	90
Sonic Lost World	254	78
Spirit Camera La Memoria Maldita	236	70
StarFox 64 3D	227	91
Street of Rage 3D Classic (eShop)	257	85
Super Pokémon Rumble	230	77
Super Mario 3D Land	229	95
Super Smash Bros. for 3DS	266	96
Super Street Fighter IV	221	94
Tekken 3D Prime Edition	232	90
Tetris Ultimate	268	80
Theatrhythm Final Fantasy CC	265	88
The "Denpa" Men 3	262	84
Tomodachi Life	262	90
Ultimate NES Remix	267	86
VVVVVV (eShop)	236	90
Virtue's Last Reward	246	88
WWE All-Stars	231	86
Zelda A Link Between Worlds	**255**	**95**
El regreso al mundo de A Link to the Past ha resultado tremendamente innovador. Estamos ante el juego de Zelda más abierto que se ha diseñado para esta generación.		
Zelda Majora's Mask 3D	270	94
Zelda Ocarina of Time 3D	224	96

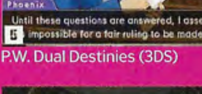
TOP 10 RETOS PARA TU MENTE


1 Layton vs. Ace Attorney (3DS)


2 Captain Toad (Wii U)


3 Layton y los Ashalanti (3DS)

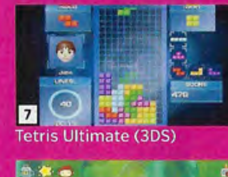

4 Brain Training Infernal (3DS)



5 P.W. Dual Destinies (3DS)



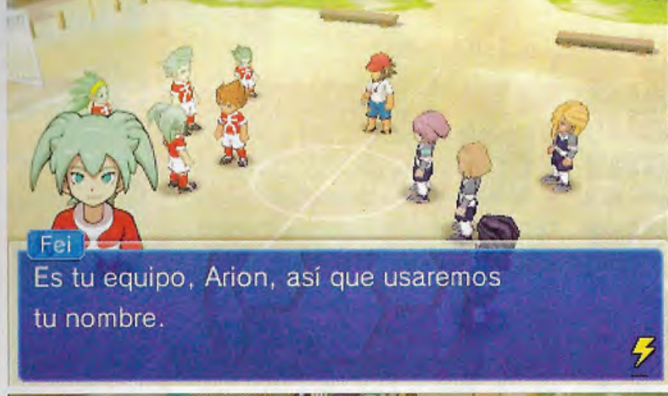
6 Virtue's Last Reward (3DS)


7 Tetris Ultimate (3DS)


8 Scribblenauts Un. (Wii U/3DS)


9 Pokémon Shuffle (3DS)


10 Angry Birds Trilogy (3DS/Wii U)











NINTENDO 3DS

- ROL / FÚTBOL
- LEVEL-5
- 27 DE MARZO

Inazuma Eleven Go Chrono Stones Ediciones Trueno y Llamarada

¡Ya estamos viajando en el tiempo para salvar el fútbol!

Ya casi ha llegado el momento de pasarlo en grande con la segunda entrega de la nueva generación de Inazuma Eleven. Nosotros ya tenemos el juego, y de momento nos está encantando. Mantiene toda la diversión de la saga, y añade nuevos conceptos como las transformaciones Miximax y las armaduras de espíritu guerrero, que funcionan muy bien y aportan una profundidad aún mayor.

De viaje por el tiempo

El desarrollo argumental también nos está dejando muy satisfechos. Una siniestra organización del futuro conocida como El Dorado está decidida a eliminar por completo el fútbol en la historia, pero no son los únicos con la tecnología para viajar en el tiempo: el habilidoso delantero Fei Rune y el entrenador (con forma de osito de peluche) Clark von Wunderbar, también venidos de dos siglos en el futuro, se alían con Arion Sherwind para salvar el fútbol. Para ello emplean la máquina del tiempo Caravana Inazuma MT y viajan para deshacer los entuertos que El Dorado (a través de sus esbirros del Protocolo Omega) ha llevado a cabo en puntos clave de la historia. Por ejemplo, tendréis que viajar al día en que Mark Evans fundó el club de fútbol del Raimon para impedir que el Protocolo Omega interrumpa tan importante acontecimiento. Y por supuesto, también retrocederéis hasta épocas más remotas incluyendo la ➲

Partidos táctiles

Los partidos y pachangas se juegan con **el stylus**, como es habitual. El sistema ha evolucionado aún más con novedades como **los Miximax y las armaduras**, entre otras cosas.



Las armaduras de espíritu guerrero aumentan el poder del jugador y le permiten usar supertécnicas sin gastar PT.





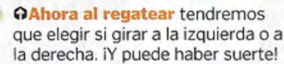


Fei Rune es el primero al que vemos usar el Miximax... ¡y lo hace con un tiranosaurio!









Ahora al regatear tendremos que elegir si girar a la izquierda o a la derecha. ¡Y puede haber suerte!

UNA SINIESTRA ORGANIZACIÓN DEL FUTURO CONOCIDA COMO EL DORADO ESTÁ DECIDIDA A ELIMINAR POR COMPLETO EL FÚTBOL EN LA HISTORIA



El juego incluirá numerosas supertécnicas totalmente nuevas, entre ellas algunas que aprenden los propios protagonistas.



Las canciones del juego

Cada versión contará con su propia canción introductoria y, como es habitual, estarán cantadas en castellano. ¡Aquí tenéis en rigurosa primicia la letra de ambas!

Llamarada

Llamarada, dame tu calor
Tengo delante ante mis ojos
Una gran nube negra y que lo nubla todo
Es un peligro, un gran peligro mortal
Unámonos y nuestro equipo vencerá
Yo ganaré, seguro que sí, lo sé
Dame tus alas, vente, sigue la corriente
No me pararé y yo seguiré
Para jugar todos juntos otra vez
Álzate, respira, bate bien las alas, queda mucho por hacer
Venga, vamos a luchar, no te rindas
Debes avanzar con la vista fija
El sol que brilla, la vida es una gran sonrisa
Sí (¡Sí!)
Ven (¡Ven!)
Volemos por el cielo hasta el astro rey (¡Bien!)
Gana más velocidad, pon tus alas a volar
Secaré tus lágrimas para darte felicidad
Amistad e ilusión fluyen por mi corazón
Vive toda la emoción
Llamarada
Dame tu calor

Trueno

¡Arriba! Vamos todos a buscar esta vez
¡Arriba! Aquel lugar que siempre soñé
Un viaje en el tiempo, en el tren que vuela sin cesar
Hasta el futuro que queremos
Seguro que jamás nos detendrán
Corre, corre, mucho más y más, y más, y más, y más, no mires atrás
Corre, corre, mucho más, sin agotarte, paso firme, ya estamos ante la meta final
Trabajar en equipo, lo hemos prometido, seguir por este camino
Y sin miedo al gran destino, y sin miedo al gran destino
Hemos venido a cumplir el objetivo imperativo del destino final
Y yo sigo sin más, sigo la marcha, sí, por la senda que lleva directa hasta la verdad
Déjate llevar, deja que te atrape la velocidad
Deja ya de una vez ese miedo atrás
Alza la voz y no temas y grita por la libertad
No me detendré, tengo que seguir
Al compás del viento lucharé hasta el fin
Hasta el fin por el raíl y el cielo surcaré
En el tren de la luz, Luz Exprés
(Parada: "Libertad")











Los Arions

Al comienzo del juego, Fei Rune utiliza una misteriosa tecnología para crear un grupo de duplicados con el que formar un equipo improvisado junto a Arion Sherwind. Y para bautizar dicho equipo, escoge el nombre "Los Arions".

A lo largo del juego iréis reclutando jugadores y desbloqueando Miximax muy especiales para cada uno de ellos.

prehistoria y la Edad Media, con la misión de obtener el poder de las personas y criaturas más apropiadas de la historia para las transformaciones Miximax.

Dos versiones

¿Habéis decidido ya cuál de las dos ediciones queréis? En Llamarada, Sol Daystar será uno de los personajes del equipo protagonista y formará parte del argumento, mientras que en Trueno su lugar lo ocupará Bailong (aunque ambos serán reclutables en las dos ediciones). Además, cada edición contará con ciertos equipos, supertécnicas y espíritus guerreros exclusivos, y con su propia canción introductoria. En el próximo número de la revista os ofreceremos un completísimo análisis con nuestro veredicto definitivo. Además, durante los siguientes meses os ofreceremos muchos trucos y consejos, tal como hicimos con anteriores entregas, así que estad atentos. ¡La fiebre Inazuma está en su momento más álgido!

Primera impresión

- **A la altura de lo esperado.**
- **Sigue sin partidos online.**

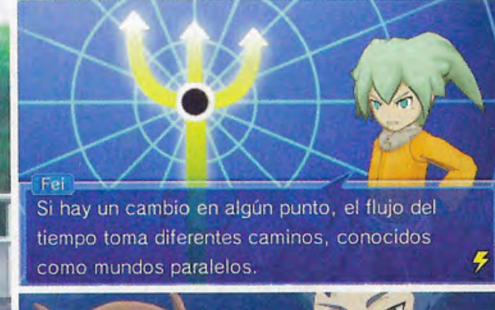


©L5/FCIEGO·TX
Licensor for Europe: ARAIT





Arion y compañía tendrán que ir al día que Mark fundó el club de fútbol del Raimon.







CADA EDICIÓN CONTARÁ CON CIERTOS EQUIPOS, SUPERTÉCNICAS Y ESPÍRITUS GUERREROS EXCLUSIVOS, ENTRE OTRAS COSAS

Alfa es el capitán del Protocolo Omega, un equipo enviado por El Dorado para erradicar el fútbol.







AÚN MÁS DIVERTIDO

Estoy disfrutando muchísimo con esta entrega. Los viajes en el tiempo dan para mucho, algunos de los nuevos personajes me parecen muy carismáticos y la incorporación de los Miximax y las armaduras multiplican las posibilidades sobre el terreno de juego.



- PLATAFORMAS
- NINTENDO
- PRIMAVERA

Kirby y el Pincel Arcoíris

Una bola rosa, contra un ladrón del color.



Plastilina de toque

El juego se apoyará de forma decisiva en el **Gamepad**, pues el pincel que le da título se tendrá que utilizar de forma constante para **trazar caminos** que permitan avanzar al orondo Kirby. Por tanto, no será el típico plataformas 2D que dependa del acierto en el salto.

Tras las alabanzas que se llevó en DS con El Pincel del Poder, Kirby recuperará su vena pictórica con El Pincel Arcoíris en Wii U, en una fecha aún por determinar. La historia nos pondrá en la tesitura de que el malvado Claycia, un artista echado a perder, ha robado los colores del planeta Pop. Por eso, el rellenito protagonista echará mano de Elline, un pincel que le ayudará a dibujar cuerdas de colores. Con la ayuda de la pantalla táctil del Gamepad, deberemos trazar líneas para que Kirby pueda progresar por los escenarios, recoger estrellas, resolver pequeños puzles, activar interruptores...

Diversión sin dubitación

Esta vez, Kirby no se tragará a los enemigos, pero, a cambio, podrá transformarse en un submarino, un tanque o un cohete. Además, gracias a la compatibilidad con su propia figura amiibo, la del Rey Dedede y la de Meta Knight (que sólo se podrán usar una vez al día), podrá obtener poderes adicionales. Habrá una treintenta de fases y un modo Desafío con diversos minijuegos en los que podremos picarnos por batir la mejor puntuación. Asimismo, hasta tres amigos podrán unirse en cualquier momento para cooperar, controlando a Waddle Dee.

Primera impresión

La estética es muy original y cuenta con multijugador.

¿Será muy facilón? Sin fecha de salida en Europa.

EL PINCEL ARCOÍRIS SERÁ UN SUCESOR ESPIRITUAL DE EL PINCEL DEL PODER, LA ENTREGA QUE VIO LA LUZ EN DS, ALLÁ POR EL AÑO 2005



En Estados Unidos, el juego salió el 20 de febrero, pero aún no hay fecha para España.

Kirby podrá transformarse en tres vehículos: un tanque, un submarino y un cohete, lo que aportará mucha variedad.

El pincel tendrá una barra de tinta: para rellenarla, habrá que coger frascos o quedarse quieto en el sitio.

El multijugador se centrará en el cooperativo, pero tendrá cierto componente de pique.

El mundo del juego ofrecerá una apariencia de pintura hecha a mano. Hal Laboratory ha echado mano de la plastilina para firmar un trabajo lleno de carisma.

EL REGRESO DEL PINCEL

El juego, que ha sido muy bien acogido en Norteamérica, hace un buen uso de las posibilidades táctiles del Gamepad, algo que se agradece. Sin embargo, a falta de jugarlo con profundidad, me quedo con su preciosa estética, tan arriesgada como efectiva sobre el terreno.

El estudio de Advance Wars y Fire Emblem, Intelligent Systems, sigue con su pasión por la táctica.

NINTENDO 3DS
- ESTRATEGIA
- NINTENDO
- 15 DE MAYO

Code Name S.T.E.A.M.

El vapor, nueva materia prima para el motor de 3DS.



Historia paralela

Code Name S.T.E.A.M. contará con una marcada estética **"steampunk"**, que se asociará al avance del vapor. Entre los personajes, habrá figuras históricas de la talla de Abraham Lincoln.

De las nuevas franquicias que prepara Nintendo para 2015, Code Name S.T.E.A.M. es, seguramente, la que menos ruido ha hecho, pero tiene potencial para convertirse en una joya. Nosotros hemos probado ya los primeros compases de este juego de estrategia, en el que nos enfrentaremos a una invasión alienígena, y nos hemos convencido. Manejaremos a un escuadrón de cuatro agentes, con un sistema de turnos asociado a una barra de vapor, de modo que el desplazamiento o los disparos consumirán puntos. La acción será importante, pero también el sigilo, pues, mientras los enemigos no se percaten de nuestra presencia (habrá numerosos recovecos y obstáculos), no nos atacarán.

Escaramuzas a lo XCOM

El juego recordará a XCOM, otro juego de alienígenas, pero con una estética "steampunk". Tendremos una decena de soldados, y cada uno tendrá unas habilidades (sanación, salto, lanzagranadas), así que habrá que combinarlas sabiamente. En medio de los niveles, los puntos de guardado resultarán vitales, pues permitirán curar a los agentes a cambio de unas monedas. Además, habrá engranajes desperdigados para coleccionar, y también multijugador para dos usuarios, aunque aún no hemos podido probarlo.

Primera impresión

- **Los combates están llenos de posibilidades jugables.**
- **Cuando atacan los enemigos, las esperas son tediosas.**

ESTE JUEGO TIENE POTENCIAL PARA SER OTRA JOYA MÁS DEL CATÁLOGO DE 3DS



John Henry dispondrá de una potencia sin parangón, que le servirá para derribar estructuras del escenario.



Si nos guardamos turnos, podremos sorprender a los aliens durante sus ataques.

Habrá un arma principal y otra secundaria, con distintos consumos de vapor. Se podrá cambiar libremente entre ellas.

La pantalla táctil servirá para gestionar la cámara. Analizar el escenario antes de actuar será esencial.

Tom Sawyer será el agente más joven del grupo. Como gamberro que es, su arma principal será un tirachinas.

El objetivo será llegar desde un punto del escenario a otro. Habrá emboscadas con frecuencia.

Henry Fleming, que fue un político inglés, será el personaje que protagonice el comienzo de la aventura.

VAPOR MUY PROFUNDO

El género de la estrategia puede resultar árido, pero Code Name S.T.E.A.M. es amigable con los más novatos sin renunciar a presentar una cantidad enorme de posibilidades sobre el campo de batalla. La cáldera de 3DS sigue expulsando vapor a una temperatura altísima.

La ciencia ficción según Nintendo

Este es el año de Xenoblade, tanto en 3DS como en Wii U, una excusa perfecta para repasar las incursiones de Nintendo y sus second-parties en la ciencia-ficción. ¡Así se imagina el futuro la Gran N!



Jet Force Gemini

El espacio es peligroso... aunque parezca un dibujo animado.

INFLUENCIAS: **Star Wars, anime**

Contenido en un solo juego que no tuvo secuelas, **Rare** creó un futuro intergaláctico con estética manga y cierto toque Disney, que contrastaba con la acción desenfrenada del juego. Los tres miembros del equipo **Jet Force Gemini** deben detener a los Drones, raza de hormigas humanoides, e impedir que subyuguen a los Tribails, osos a lo Ewok de Star Wars.



JET FORCE GEMINI - N64 - 1999





SUPER MARIO GALAXY - WII - 2007

Mario Galaxy

Mario no necesitó escafandra para viajar al espacio, solo imaginación.

INFLUENCIAS: **El Principito**

Los dos **Mario Galaxy** expandieron las fronteras del mundo del fontanero por todo el Universo. En estos juegos de Wii viajamos por diversas galaxias formadas por todo tipo de planetas y asteroides, pero los más emblemáticos son los pequeños **mundos redondos** al estilo de "El Principito". El tono de fantasía viene además reforzado por la figura de **Estela**, esa hada espacial que viaja por el cosmos en una nave llamada Planetarium del Cometa. Su historia, narrada en el primer Mario Galaxy como un **cuento infantil** de bellos dibujos, habla de pérdida, familia y maternidad, y nos cuenta cómo se convirtió en la madre de los Destellos.

TEMAS QUE PROPONEMOS ESTE MES



pág 64 **Super Ghouls 'N Ghost**

Así era la aventura más difícil de Sir Arthur en su versión para GBA.





pág 65 **Castlevania Harmony of Dissonance**

Una de las mejores entregas de la saga vampírica ha resucitado.



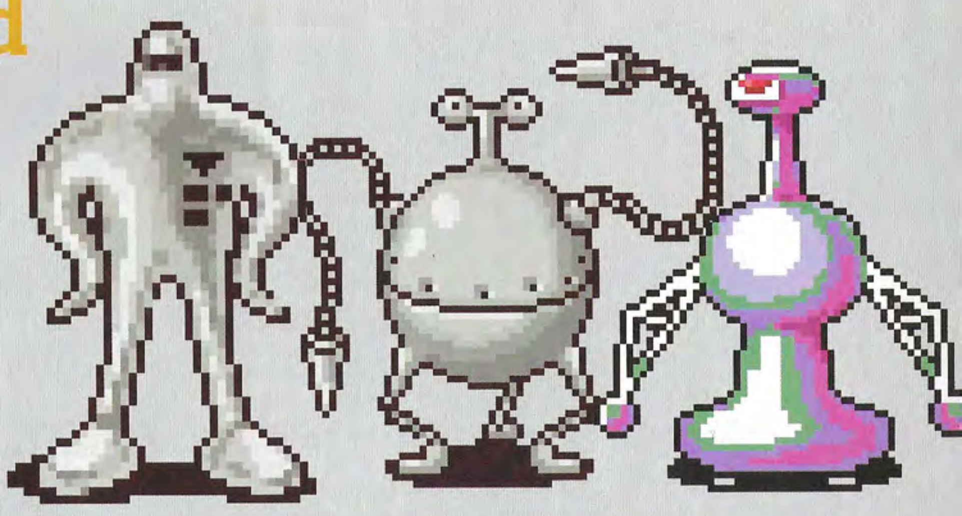
Earthbound

La ciencia ficción más "pulp" inspiró un RPG irrepetible.

INFLUENCIAS: **Serie B años 50**

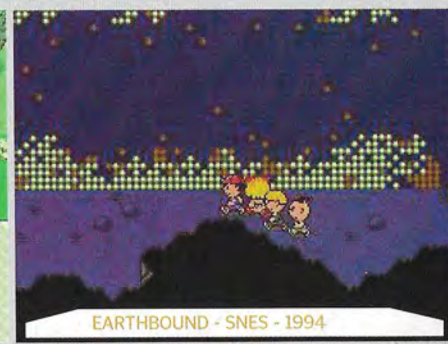
Las tres entregas de **Mother** (nombre de esta serie en Japón) comparten un trasfondo de ciencia ficción, pero la más recordada es esta segunda parte, disponible en la e-Shop de Wii U. Earthbound es a la vez **una deliciosa parodia** y un sentido homenaje al cine de ciencia-ficción de Serie B.

Un extraterrestre del futuro viaja a nuestra época que avisarnos de que este es el principio del fin de la raza humana... ia no ser que un chaval llamado **Ness** y sus amigos nos salven! Así comienza un RPG por turnos en el que nos enfrentamos a alienígenas de aspecto delirante usando **los poderes psíquicos** que vamos desarrollando. Además de gracioso, Earthbound se las arregla para ser inquietante, con la sombra de un terrible extraterrestre llamado Giygas planeando sobre toda la aventura. Como colofón, el enemigo más representantivo del juego, **Starman**, nos recuerda mucho a Gort, robot de "Ultimátum a la Tierra".





EARTHBOUND - SNES - 1994



EARTHBOUND - SNES - 1994

Star Fox

Un zorro es la respuesta de Nintendo a mitos de cine como Luke Skywalker.

INFLUENCIAS: **Star Wars**

Espectaculares batallas espaciales, planetas de geografías diversas habitados por varias especies, y hasta un robot que ejerce de alivio cómico... Nintendo se inspiró en **Star Wars** para crear esta serie épica repleta de fantasía y ciencia-ficción. La "Guerra de las Galaxias" de Nintendo se desarrolla en Lylat, un sistema solar situado en el centro de la vía láctea. Su cuarto planeta, **Corneria**, es el más importe, y de allí provienen todas las especies de animales antropomórficos que protagonizan la saga.

Pero donde más destaca Star Fox es en la imaginería de sus naves y vehículos. El **Arwing**, el pequeño y ligero caza del comando Star Fox, viene a ser el X-Wing de la saga, en la que también hemos pilotado tanques y submarinos de combate y, sobre todo, nos las hemos visto con los ejércitos de naves de Andross, también deudores de la franquicia de Lucas.

Xenoblade Chronicles

Ciencia-ficción y una nueva mitología se unen en esta aventura.

INFLUENCIAS: **Anime**

Aunque Xenoblade Chronicles X para Wii U profundizará más en la ciencia ficción pura, el primer Xenoblade mezclaba este género y su propia mitología. Los antagonistas del juego son los **Mekonis**, aliens mecánicos que descienden de un antiguo dios, al igual que los humanos son producto de otro, llamado Bionis. El juego comienza contando la batalla entre los dos titanes, que acabó con la muerte de ambos y sus cadáveres congelados en una eterna postura de batalla. Sobre sus cuerpos se desarrollaron las dos razas.

En su estética e imaginería, el juego también es una mezcla: los humanos manejan armas y vehículos futuristas, y el arma que blande el protagonista del juego, **la espada Monado**, tiene aspecto tecnológico pero al mismo tiempo es un arma mítica y legendaria. Todo, en una trama en la que los elementos de ciencia ficción crecen cerca del final.



XENOBLADE - WII - 2010



XENOBLADE - WII - 2010

En Xenoblade usamos armas de alta tecnología en un mundo poblado por un sinfín de especies alienígenas.





S&P SUCESSOR OF THE EARTH - N64 - 2000



S&P SUCESSOR OF THE SKYES -WII - 2010

Sin & Punishment

Acción, estética anime y lucha a muerte por la supervivencia.

INFLUENCIAS: **Anime futurista**

Los dos capítulos de esta serie creada por Nintendo y Treasure son un perfecto ejemplo de la influencia del **manga de ciencia ficción** en los videojuegos. Armamento futurista, monstruos mutantes y seres de otra dimensión en juegos que beben de la estética de **Akira, Ghost in the Shell** y otros clásicos. En común también tiene la visión pesimista de una humanidad avanzada tecnológicamente pero terriblemente desigual.



PERFECT DARK - N64 - 2000

Perfect Dark

En 2023, la Tierra es el escenario de una conspiración alienígena.

INFLUENCIAS: **Expediente X, Blade Runner, The Matrix.**

Joanna Dark es una agente especial en un mundo de estética a lo Blade Runner. Pero la trama está más influida por las conspiraciones alienígenas de Expediente-X. Fue el primer videojuego que incluyó una especie de **"tiempo bala"** inspirado en The Matrix, un año antes que Max Payne.

Metroid

La mayor heroína espacial jamás creada es de Nintendo.

INFLUENCIAS: **Alien, Star Wars**

A mediados de los 80, Nintendo negoció con Fox para hacer un videojuego de la peli **"Alien"**. La cosa no llegó a buen puerto, pero Nintendo continúo el desarrollo por su cuenta y nació Metroid, una serie a día de hoy igual de mítica. El Metroid de NES trató de reflejar la atmósfera opresiva de la peli, con la que también tenía en común una peligrosa especie alienígena y una protagonista femenina. Con posteriores entregas, la serie creó un universo propio: la Federación Galáctica, formada por especies inteligentes de muchísimos planetas, lucha contra **los Piratas Espaciales**, una fuerza que saquea mundo tras mundo. Samus Aran es una cazarrecompensas que se enfrenta a los Piratas para impedir que se hagan con el control de los Metroids, especie que absorbe la energía vital de toda forma de vida. La mitología de la serie se extiende hacia el pasado con la especie Chozo, creadores de los metroid y ahora extintos, dando un interesante trasfondo a los juegos.

METROID - NES - 1986

METROID PRIME - GC - 2002

SUPER METROID - SNES - 1994

La armadura de Samus es un brillantísimo diseño que ha mantenido las características del original de NES en sus sucesivas actualizaciones.



F-Zero

En el futuro, la F-1 dejará paso a una competición letal.

INFLUENCIAS: **Speed Racer**
El primer juego de la serie, F-Zero (SNES, 1990) se desarrolla en el 2560. La Tierra ha entrado a formar parte de una sociedad intergaláctica de planetas que goza de gran paz y prosperidad... pero que demanda emociones fuertes. Y para entretenimiento de las clases altas se han creado las **carreras F-Zero**.

Pilotos humanos se enfrentan a otros alienígenas o incluso robóticos. Curiosamente, el estilo estético con el que se suele representar a los mismos recuerda más al del cómic de superhéroes americanos que al manga.

Pero sin duda el aspecto más atractivo de los F-Zero son **sus vehículos**. Equipados con tecnología antigravedad que les permite flotar unos centímetros sobre el suelo, son capaces de alcanzar los 1000 kilómetros por hora y de burlar las leyes de la física en loopings imposibles. Su diseño es un ejemplo de sencillez y elegancia poligonal, que huye del realismo y del detalle para reforzar **la estética estilo cómic**.



F-ZERO - SNES - 1990



F-ZERO MAXIMUM VELOCITY - GBA - 1998

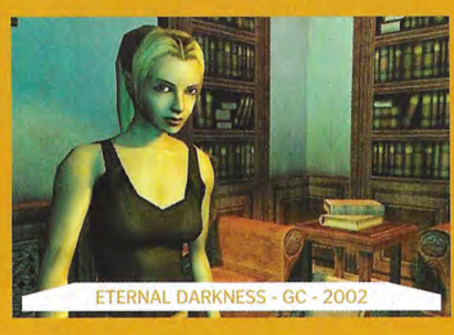

F-ZERO X - N64 - 2001


F-ZERO GX - GC - 2003

Eternal Darkness

Existen dioses oscuros más allá de la comprensión humana...

INFLUENCIAS: **H.P. Lovecraft**
La presencia aquí de un "survival horror" de ambientación fantástica tiene su explicación: la historia de **la familia Roivas**, narrada a través de los siglos, se centra en impedir el retorno de **los Antiguos**, terribles dioses anteriores a la humanidad a nuestro Universo. La inspiración en **los Mitos de Cthulhu** del escritor H.P Lovecraft es evidente, y sirvió para crear un juego único y genial.


ETERNAL DARKNESS - GC - 2002



PIKMIN 2 - GC - 2004

Aunque no se dice explícitamente, el juego se desarrolla en la Tierra tras la extición humana.






ZELDA MAJORA'S MASK - N64 - 2000

Zelda

La serie de fantasía más famosa esconde algún guiño inesperado.

INFLUENCIAS: **Expediente X**

A lo largo de sus aventuras Link se ha topado con cuenta gotas con elementos de ciencia-ficción. El más famoso es el caso de **las vacas desaparecidas** del rancho Romani en **Majora's Mask**, que se resuelve en un minijuego propio de "Cuarto Milenio". Y también están los Robots Antiguos, autómatas de Skyward Sword. Como curiosidad, en las imágenes reveladas de Zelda Wii U las flechas de Link muestran cierto aspecto tecnológico, pero suponemos que será simple estética.

Pokémon

Para hacerte con todos, nada como la tecnología futurista.

INFLUENCIAS: **anime**

Desde las pokéball a la pokédex, pasando por aparatos más novedosos como el Multinav, los entrenadores Pokémon siempre han contando con aparatos de ciencia ficción, que además en muchos casos representaban las funciones que incluía el juego, como mapas interactivos. Además, los científicos como parte de la trama y pokémon con aspecto de robot también han sido frecuentes en la serie.





POKÉMON RUBÍ/ZAFIRO - GBA- 2002



RUBÍ OMEGA/ZAFIRO ALFA - 3DS - 2014


PIKMIN 3 - WII U - 2014

Aunque hay elementos reconocibles como las frutas, las especies animales que aparecen en el juego son todas imaginarias.

Pikmin

La serie de estrategia de Nintendo tiene un toque ecologista.

INFLUENCIAS: **E.T.**

El planeta PNF-404, donde se desarrollan los juegos, es **la Tierra** tras la extinción de la raza humana. En ningún momento se dice claramente, pero la geografía es la de nuestro mundo y en los escenarios encontramos pilas, regaderas y otro resto de tecnología. En la serie se puede adivinar un toque ecologista. El planeta de Olimar y Luis, Hocotate, parece dominado por corporaciones empresariales, mientras que Koopai, el planeta de Alph, Brittany y Charlie de Pikmin 3, sufre una crisis alimentaria por la superpoblación que les obliga a buscar comida en otros planetas como último recurso.



RETRO REVIEW

La versión para GBA de uno de los juegos **más difíciles** de SNES no perdió un ápice ni en reto ni en encanto.



- eShop Wii U
- Acción / Saltos
- Capcom
- GBA
- 2002
- 6,99 €
- 1 jugador

EN SU DÍA DIJERON:
"Un juego disfrutable si tienes la paciencia de enfrentarte a su nivel de dificultad. Y los que buscan un conversión con extras no se sentirán decepcionados".
Gamespot.com

NUESTRA OPINIÓN
Una buena versión de un juego muy grande en dificultad y encanto. Es emocionante y es divertido, pero más vale que vayas con el chip de avanzar en base a ensayo y error.

Nota 86



Siniestros castillos, barcos encantados, cementerios... los sobrenaturales escenarios del juego son puro belleza pixel art. Y también sus peligros, como esa cuchilla que está a punto de probar Sir Arthur...



Nuestro héroe puede mejorar hasta tres veces su armadura, ganando poder de ataque y un escudo.



Vaya, Firebrand. El mítico villano de la serie luego protagonizó sus propios juegos para GB y SNES.

Super Ghouls 'N Ghosts

Princesa secuestrada, ¡héroe en peligro!

En su momento, este juego tuvo fama de ser el más difícil de todos los tiempos... ¡Y la cosa no ha cambiado mucho! En esta conversión del clásico de SNES para GBA, Sir Arthur se lanza a rescatar a la Princesa Guinevere a través de 8 diabólicos niveles diseñados con el objetivo de hacernos sufrir de lo lindo.

Destino de caballero

La dificultad de Super Ghouls 'N Ghost se basa en que Sir Arthur no puede cambiar de dirección cuando salta. Algo intencionado que, combinado con enemigos de movimientos inesperados y plataformas tirando a traicioneras, supone un desafío muy chungo, a lo que hay que añadir que Arthur solo aguanta un par de toques y después le toca recomenzar el nivel desde el principio. Al menos, puede potenciar su armadura hasta tres veces y ganar así poder de ataque y un escudo. Además, esta versión incluye un segundo modo con algunas modificaciones en el diseño que integran elementos de otros capítulos de la serie. Un juego difícil, sí, pero también satisfactorio cuando lo superas y con carisma.

5 Datos



Las míticas aventuras de Sir Arthur comenzaron con Ghost'N Goblins, lanzado en recreativa en 1985 y que llegó a NES en 1986.



El productor de Super Ghouls' N Ghost fue Tokuro Fujiwara, responsable de clásicos de Capcom como Commando o el propio Ghouls' N Goblins.



Super Ghouls 'N Ghost nació en SNES en 1991, y la versión original también está disponible en la eShop de Wii U. Ofrece más detalle gráfico que la de GBA, pero más ralentizaciones y menos modos.



El universo de la serie se inspira en la leyenda artúrica. Además del propio Arthur y la Princesa Guinevere (Ginebra), hay detalles como el nombre del país (Camelot) y la aparición de Merlín al final de este Super Ghouls 'N Ghost.



La última aparición de Sir Arthur en una consola Nintendo ha sido como héroe jugable en el juego de 3DS Project X Zone.

RETRO REVIEW

Uno de los mejores Castlevania fue **exclusivo de GBA**, y ahora puedes recuperarlo en la eShop de Wii U



- eShop Wii U
- Aventura de acción
- Konami
- Game Boy Advance
- 2002
- 6,99 €
- 1 Jugador

EN SU DÍA DIJERON:
"Este Castlevania es, por méritos propios, un gran juego de desplazamiento lateral, y no va a decepcionar a los exigentes fans de la serie. Uno de los mejores juegos de Game Boy Advance".

NUESTRA OPINIÓN
Una gran aventura que combina exploración, acción, saltos y mejora del héroe de manera perfecta. Su estética también convence, y solo la música no alcanza la excelencia.

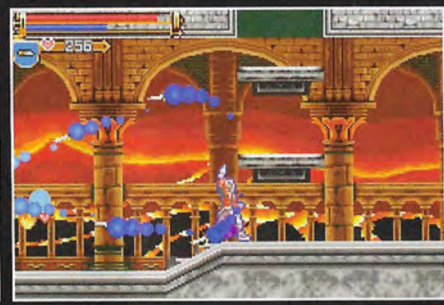
Nota 88



Juste Belmont explora el Castillo de Drácula, un enorme laberinto por el que puede moverse con libertad. Le esperan enemigos sobrenaturales de todos los tamaños y muchas zonas secretas.



El apartado gráfico es más luminoso y fantástico que el de Circle of the Moon, pero igual de detallado.



Las mejoras de las armas secundarias y las magias que Juste va aprendiendo añaden un toque rolero.

Castlevania: Harmony of dissonance

La guarida del vampiro te espera, aventurero.

Un año después de que Circle of the Moon acompañará al lanzamiento de GBA, Konami presentó una segunda entrega de la saga que dejó a todo el mundo con la boca abierta. Un juego que nos trasladó de nuevo al Castillo de Drácula y que mejoró en todos y cada uno de sus elementos jugables a su predecesor.

Terrorífico y sublime

El prota, Juste Belmont, se lanza látigo en mano a explorar el Castillo de Drácula para rescatar a su amiga Lydie, y en su interior encuentra un laberinto de salas, pasillos y catacumbas que explora con libertad para volver sobre sus pasos, siempre que los seres de ultratumba no acaben con él.

En Harmony of Dissonance todo funciona: el sistema de combate es muy ágil gracias a la habilidad de esquivar de Juste, las mejoras del personaje son muy versátiles (permitiéndonos potenciar sus armas secundarias de muchas maneras distintas), y el mapa del Castillo está lleno de recovecos y sorpresas. Incluso los modos extra al acabar la aventura son molones, haciendo de este paseo por la morada del mítico vampiro un siniestro y rejugable placer.

5 Datos



Circle of the Moon, el primer Castlevania de GBA, era notable pero tenía un problema: era oscurísimo para la pantalla del primer modelo de la consola.



Harmony of Dissonance es obra del mismo equipo que diseñó el mítico Symphony of the Night, del que tomó la libertad de exploración.



Un tercer Castlevania salió para GBA en 2003: Aria of Sorrow. Es un gran juego, aún no disponible en la eShop.



El prota de Harmony of Dissonance, Juste Belmont, es nieto de Simon. La aventura se desarrolla 50 años después del Castlevania original de NES.



El último de la saga en Nintendo es Mirror of Fate de 3DS, de Mercury Steam.

Comunidad

Este mes estamos de fiesta: no sólo porque llegan Mario Party 10 y la primavera, también porque ampliamos vuestra sección más interactiva con el regreso del consultorio y nuevos contenidos.

Galería de arte

Ya tenemos a los ganadores del concurso de dibujo de Captain Toad en Art Academy SketchPad:

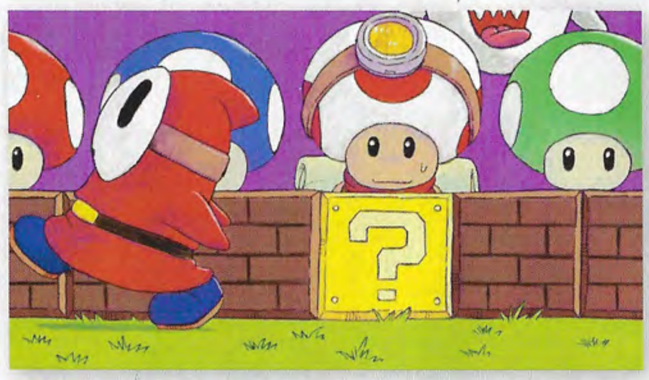
Capitanes del puntero



Y el Óscar es para... su tocayo Óscar, el artista español que se ha llevado el primer premio del concurso con esta obra, donde juega con la perspectiva para engañar a Toad con una estrella de pega. Estos Shy Guys...



La plata ha ido a la japonesa M-M, que se ha currado este precioso cuadro expresionista: y lo que "expresa" es el sustaco que se va a llevar el bueno de Toad en cuanto abra medio ojo. ¡Ni el mismísimo Smaug!



La Categoría de Bronce ha sido para el japonés yatsuhashi-san, que nos ha brindado la escena más cómica del mes. Eso sí, no confundáis a su Toad infiltrado con el reto **#BuscandoaToad** de este mes, ¡que son distintos!



Y el premio especial otorgado por el director del juego se lo lleva Paul-Jean, de los Países Bajos. ¿De qué nos suena esa terrorífica cara que asoma al fondo tras coger la llave? Genial guiño a Super Mario Bros 2.

SE BUSCA



Buscando a Luigi (nº 269)
Si fuera grafitero, el hermano de Mario escribiría eso de "Luigi estuvo aquí": exactamente en esta misma página. Se escondía tras la última "D" de "Comunidad", aunque bastante más visible que su compañero Link. Se ve que estábamos más "verdes" en al arte del ocultismo.



Buscando a Link (nº 270)
Vale, lo reconocemos: el mes pasado nos pasamos tres pueblos Kakariko. Link estaba tan bien escondido que lo metimos en la última página de la revista (82). Concretamente, detrás de la imagen de Splatoon, por lo que ya se le conoce como SplaToon Link.



Y este mes:
Toad
Su amiibo no sólo desbloquea un Toad pixelado en Captain Toad: también hay uno en este número de la revista que tenéis entre manos. Si lo encontráis, compartidlo con nosotros en Twitter junto al hashtag **#BuscandoaToad**. Mucha suerte... ¡La vais a necesitar!



Nintendo®

Nintendera del mes

Pokémon despertó mi pasión por los videojuegos.



LYRA GAMER

Nombre real: **Raquel**
Edad: **27 años**
Ciudad: **Zaragoza**
Canal de Youtube: **LyraGamer**
ID de Miiverse: **LyraGamer**

En primer lugar, ¿por qué elegiste ser nintendera?
Cuando era pequeña jugaba a la NES de mi tía, y ahí empezó mi amor por los videojuegos. Ese primer juego fue Super Mario Bros, que me encantó, y después tuve el Donkey y Pokémon Rojo, que despertó mi pasión por los videojuegos.

De los miles que has hecho, ¿de qué gameplay te sientes más orgullosa?
Hay muchos. Diré Pokémon Rubí Omega porque estoy orgullosa de haberlo hecho al 100%. Otro que he disfrutado mucho es El Profesor Layton Vs Phoenix Wright, para mí, uno de los mejores juegos que ha traído 3DS. Y actualmente estoy a tope con Zelda Majora's Mask, que me está encantando.

¿Qué esperas del futuro de Pokémon y Zelda?
En el caso de Pokémon, todos los fans pedimos un MMO en el que se pueda hacer lo que quieras. También pediría algún otro juego al estilo de Pokémon Colosseum y Pokémon xD. Respecto a Zelda, creo que está perfecto. En cada juego meten novedades sin perder la esencia. Por pedir, otro con la estética oscura e inquietante de Majora.



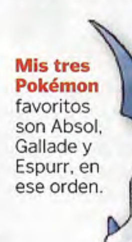
Mis juegos favoritos son Zelda Ocarina of Time, Pokémon Cristal, Platino y X, Golden Sun y Layton.

¿Cuál es el juego al que has dedicado más horas en tu vida? ¿Cuántas?
Hmmm, supongo que Pokémon Perla; fue el juego con el que comencé a jugar en competitivo y pasé muchísimas horas criando Pokémon. El contador se detuvo en 999:59 horas, pero fueron bastantes más.

¿Cuánto tiempo le dedicas a tu canal?
A mi canal le dedico mucho tiempo, porque aparte de grabar hay que hacer skins, miniaturas, editar (aunque en eso tengo ayuda)... y, sobre todo, hablar con la gente; considero esto muy importante y es a lo que más tiempo dedico.

¿Cómo llevas la "fama"?
Es algo raro. No me acostumbro a que me pidan fotos o me lleve dibujos cuando voy a un evento. Me hace sentir muy bien pero también tiene su lado oscuro: hay muchos que se acercan por interés. Lo mejor es toda la gente a la que he conocido. He hecho muy buenos amigos que he conocido gracias a YouTube.

¿Cómo se logran 115.000 suscriptores en dos años?
Ha influido mucho la suerte. También es importante la constancia, me siento orgullosa de subir vídeos diarios y haber fallado sólo en dos ocasiones por cosas graves. Otro factor es no creerse más que nadie: estar con la gente, hablar, hacerte su amiga. No me gusta la palabra "fans" ni seguidores. No creo que los merezca.



Mis tres Pokémon favoritos son Absol, Gallade y Espurr, en ese orden.

Para mí son amigos que están ahí apoyándome siempre y les estoy muy agradecida. Son una parte fundamental de mi vida.

¿Qué opinas de quienes os critican?
Es imposible gustar a todo el mundo. Hay que aprender a diferenciar entre las críticas que tienen algún fundamento y ayudan a cambiar a mejor, y las que se hacen sólo por hacer daño.

¿Cuáles son tus juegos más esperados del año?
Zelda Wii U. También espero a Kirby, algún spin-off de Pokémon tipo Ranger y Xenoblade 3D, que me perdí en Wii. Y ojalá un remake de Sinnoh, otro en 3D de Golden Sun y uno de FF VI.



Que rule Hyrule

Por Gustarfox

Muchos lo estáis viviendo por primera vez, otros lo habéis rememorado con Lágrimas de Luna en los ojos. *Majora's Mask 3D* se ha convertido en la prueba irrefutable de que Nintendo nos escucha... y viceversa: casi un millón de juegos vendidos en un mes.

En todos estos años, he tenido la suerte de entrevistar a Eiji Aonuma en tres ocasiones, pero lo que me respondió "el arquitecto de Hyrule" esta vez ha eclipsado cualquier encuentro anterior:

"Con *Zelda Wii U* iré un paso más allá de lo que esperan los jugadores [...] Y estos cambios conllevan un riesgo, como lo fue el ciclo de tres días en *Majora's Mask*".

No se me ocurre mejor símil para hacernos una idea de lo que nos depara el inminente futuro de la saga, pues ese mismo riesgo fue el que hizo de 'Majora' un Zelda inmortal, un juego de culto tan genuino, diferente y valiente como necesario. Poco sabemos de *Zelda Wii U*: sólo que tendrá el mapa de mundo abierto más inmenso que hayamos recorrido, que Epona esquivará árboles como un ninja... y que llegará este mismo año. Pero esas palabras de Aonuma dicen mucho más: porque gracias a ese ciclo de tres días sabemos lo que significa atreverse a cambiar lo convencional. Mientras tocamos la luna con los dedos, un equipo de genios trabaja contrarreloj para deslumbrarnos con un nuevo amanecer de Hyrule: aquel que nos cambiará a todos.



El bazar de Toad



Lo siento, Mario, tu princesa está en otro castillo... ¡pero los mejores productos están en mi tienda! Elige lo que más te guste; te ayudará en tu viaje.



14,99 euros

La bolsa Amiibo Trio Case de Hori está licenciada por Nintendo y tiene espacio para tus tres figuras favoritas. Su interior está forrado con separadores para protegerlas y trae asa de transporte.



22,00 euros

La Historia de Nintendo es el libro que todo nintendero debería tener: un viaje de 130 años a través de 240 páginas con sus juguetes más desconocidos, por primera vez en castellano. Podéis comprarlo en www.heroesdepapel.com.

17,99 euros

Guarda tu New 3DS XL en esta funda retro de Hori para llevar el pasado y el presente de Nintendo, protegidos por su superficie dura y doble cremallera.




12,95 euros

La Funda Game Traveller quiere preservar tu New 3DS o New 3DS XL de cualquier daño; por ello está fabricada en material rígido, con espacio para 6 juegos. Disponible en otros dos modelos: Mario sobre fondo azul y Luigi.



28,90 euros

La batería de alta capacidad para el GamePad de Wii U duplica la duración de la batería normal (unas cuatro horas) hasta alcanzar las ocho, para que sólo tengas que recargarla la mitad de veces. Incluye destornillador.



24,95 euros

Este protector de pantalla es perfecto para cubrir tu Wii U GamePad cuando no lo usas y evitar que se ensucie de polvo. Podéis encontrar el Flip Stand de Mad Catz en Amazon.es.



4000 Estrellas

La gorra de Mario ha vuelto al Catálogo de Estrellas del Club Nintendo para que vuelvas a tener a Mario en la cabeza. Está hecha de poliéster y algodón, para que también la uses como cojín.

El CuestioMario

¿Eres el más sabio del Reino Champiñón? Atrévete a demostrarlo en el test mariano más desafiante: ¿Okey dokey?



01 ¿Cuál de estos juegos de Mario no ha salido nunca al mercado?
- ☐ Hotel Mario
- ☐ Super Mario Pinball
- ☐ Mario's Time Machine

02 En Japón, The Lost Levels se llamó:
- ☐ Super Mario Lost Worlds
- ☐ Super Mario Bros 2
- ☐ Sólo salió en Occidente

03 ¿Qué villano no aparece en los primeros Super Mario Land?
- ☐ Bowser
- ☐ Capitana Sirope
- ☐ Tatanga

04 ¿Cuál fue la primera princesa creada por Shigeru Miyamoto?
- ☐ Pauline
- ☐ Daisy
- ☐ Peach

05 ¿Qué juego obligó a Nintendo a regalar guantes para evitar heridas en las manos?
- ☐ Super Smash Bros (N64)
- ☐ Mario Party
- ☐ Mario Clash (Virtual Boy)

06 ¿Quién ha estado presente en todos los Mario Kart de la saga?
- ☐ Donkey Kong
- ☐ Toad
- ☐ Wario

07 ¿Cuántas estrellas "oficiales" había en Super Mario 64 DS?
- ☐ 120
- ☐ 130
- ☐ 150

08 ¿En qué consola salió el inolvidable Mario's Tennis?
- ☐ GameCube
- ☐ Nintendo 64
- ☐ Virtual Boy

09 ¿En cuál de estos juegos pillábamos a Mario duchándose?
- ☐ Paper Mario: La Puerta Milenaria
- ☐ WarioWare Inc.: Minigame Mania
- ☐ Mario & Luigi: Superstar Saga

10 ¿Qué aliado de Mario ha protagonizado más juegos plataformeros?
- ☐ Wario
- ☐ Yoshi
- ☐ Donkey Kong

11 ¿Qué hoja nos convierte en estatua en Super Mario Bros 3?
- ☐ Hoja Tanooki
- ☐ Hoja Mapache
- ☐ Hoja Estatua

12 ¿En qué juego escuchamos a Mario hablar por primera vez?
- ☐ Super Mario 64
- ☐ Mario's FUNdamentals
- ☐ Mario Paint

13 ¿Cuál fue el primer juego de la saga protagonizado por Luigi?
- ☐ Luigi's Mansion
- ☐ Mario is Missing!
- ☐ Luigi's Adventure (Famicom)

14 ¿En qué juego debutaron los Yoshis de colores diferentes?
- ☐ Super Mario World
- ☐ Yoshi's Island
- ☐ Yoshi's Story

15 ¿Qué galaxia no aparece en el primer Super Mario Galaxy?
- ☐ Galaxia Jardines Siderales
- ☐ Galaxia Paseo Infernal
- ☐ Galaxia Caja de Juguetes

16 ¿Qué personaje iba a ser Mario según planes iniciales de Nintendo?
- ☐ Mickey Mouse
- ☐ Pedro Picapiedra
- ☐ Popeye

17 ¿En qué juego debutó Waluigi?
- ☐ Mario Party 3
- ☐ Mario Golf
- ☐ Mario Tennis

18 La primera vez que Bowser se pasó al bando de Mario fue en:
- ☐ Mario & Luigi: Viaje al Centro de Bowser
- ☐ Super Mario RPG
- ☐ Paper Mario

19 ¿En qué juego aparece Mario en forma de guiño o cameo?
- ☐ Zelda: Link's Adventure
- ☐ Wario Land
- ☐ Metal Gear Solid: Twin Snakes

20 La única profesión que Mario no ha desempeñado es:
- ☐ Arqueólogo
- ☐ Enfermero
- ☐ Mecanógrafo

Tablón de Notas

Como diría Mario: Thank you so much for playing my game! Es hora de descubrir qué lugar "oKoopas" en el Reino Champiñón:

Menos de 5: Goomba
No es por llamarte hongo, pero si Mario se entera, ¡te espachurra!

De 5 a 9: Bebé Mario
No llores, que has aprobado. Estás preparado para salir de la guardería. Un Yoshi pasará a recogerte.

De 10 a 14: Estela
Bienvenida a la Nave del Destello. Dominas las estrellas de media galaxia, pero aún eres joven.

De 15 a 17: Maestro Kinopio
Sólo un anciano puede saber tanto. Te has ganado el retiro en Isla Delfino, ciudad de vacaciones.

18 o más: Miyamoto
Disculpe, maestro. No pretendíamos cuestionarle. 遊んでくれてありがとう!

Soluciones

01 B: Super Mario Pinball (Se llamaba Super Mario Ball) / 02 B: Super Mario Bros 2 (En Occidente se adaptó Doki Doki Panic por lo difícil que era The Lost Levels, la auténtica secuela) / 03 A: Bowser / 04 C: Peach / 05 B: Mario Party. / 06 B: Toad. / 07 C: 150 / 08 C: Virtual Boy (donde se llamó Mario's Tennis y no Mario Tennis) / 09 C: Mario & Luigi / 10 B: Yoshi / 11 A: Hoja Tanooki (sin ella no podías volverte estatua) / 12 B: Mario's FUNdamentals (1998, ordenador) / 13 B: Mario is Missing! / 14 A: Super Mario World / 15 A: Jardines Siderales 16 C: Popeye / 17 C: Mario Tennis (este sí, el de N64) / 18 B: Mario RPG / 19 C: Twin Snakes (en forma de muñeco) / 20 B: Enfermero



Bombazos Wii U

Por Roberto Ruiz Anderson

En 2014, Wii U cerró muchas bocas al colocar dos de sus juegos como los mejores valorados por la crítica: Super Smash Bros. y Bayonetta 2. Recibieron puntuaciones mucho mayores que juegos de los que se esperaba mucho para consolas de otras compañías; en esas consolas, los juegos mejor puntuados de 2014 en Metacritic y GameRankings fueron remasterizaciones de juegos de 2013. Y para 2015, Wii U podría repetir el hito con dos bombazos que difícilmente podrían pintar mejor. Por lo que he visto hasta ahora de Xenoblade Chronicles X, creo que va camino de convertirse en uno de los mejores juegos de rol japonés de la historia, y que será aún más disfrutable que su antecesor de Wii. No os perdáis el reportaje de Xenoblade que hemos preparado en este número, en el que hablamos tanto de este título como de la adaptación para New 3DS del primer Xenoblade. ¿Y cuál es el segundo bombazo para Wii U al que me refería? Seguro que os lo habéis imaginado: Zelda. Aún no hemos visto mucho del juego, pero lo que hemos vislumbrado por el momento me ha transmitido muy buenas sensaciones. ¿Serán Xenoblade Chronicles X y Zelda los dos mejores juegos de 2015?



El CarteRON

¡Vuelve el consultorio! Y esta vez lo trae el mejor mensajero de Hyrule.

Santi Tubio

¿Es cierto que habrá un amiibo dorado de Mario y saldrá en España? ¿Se sabe cuándo van a reponer las demás figuras?

Sí, el amiibo dorado existe, aunque de momento sólo está confirmado para Estados Unidos y será exclusiva de una cadena de grandes almacenes. Aún no hay fecha ni detalles para España, pero sí os podemos contar que repondrán todas las figuras en junio. ¡Avisados estáis!



Francisco Villarejo

¿Qué pasa con Kirby y Yoshi's Woolly World? El primero ya está en EE.UU. y aquí sigue sin fecha...

Kirby y el Pincel Arcoíris debería anunciarse pronto en caso de que llegue antes del verano. El que también podría llegar después de agosto es Yoshi, que sigue anunciado para este año pero sin más detalles. Tranquilos, que no le perderemos el hilo.



César Rollán

¿Sabéis algo nuevo del DLC de Mario Kart 8 basado en Animal Crossing?

Buenas noticias: el segundo set de contenidos acaba de entrar en su fase final de desarrollo, según ha confirmado Nintendo en Miiverse, así que se mantiene la fecha prevista salvo nuevo anuncio, o sea, que llegará en mayo.

Guillermo Agulló

Shovel Knight es el juego que más me gusta de la eShop. ¿Habrá secuela?

Dado el éxito cosechado entre público y crítica, no sería descabellado que Yacht Club Games lanzase una secuela, pero de momento, lo que sí habrá será una expansión gratuita que incluirá niveles renovados con caminos, objetivos, jefes, logros y movimientos inéditos, ya que el protagonista será el jefe Plague Knight. La actualización, llamada Plague of Shadows, llegará a Wii U y 3DS entre abril y junio.

Fermín Castañedo

¿Cómo se consigue la Careta de Piedra en Majora's Mask 3D?

Dirígete al centro del patio principal de la Fortaleza de las Piratas y activa la Lupa de la Verdad junto a la torre para ver a Shiro sentado frente a una caja. Dale la poción roja para curarle y te dará la careta. Sí, ha cambiado de lugar.



Elena Navares

¿Hay alguna opción de que Pokken Tournament salga en Wii U? Tiene pintaza.

Aunque hay bastantes posibilidades, por ahora sigue siendo exclusivo de recreativa. ¡Así que crucemos los dedos!

Enviadnos vuestras consultas, opiniones, fotos, dibujos, propuestas y todo lo que os inquiete a:

revistaoficialnintendo@axelspringer.es

¡El cartero se encargará de que nos lleguen!





Cámara Pictográfica

¿Quieres mostrarnos tus juegos, consolas o colecciones nintenderas? Aquí las revelamos.



Andrés Pardo García es nintendero desde hace 23 años. Su primer juego fue Blue Shadow de NES. Su pasión por Nintendo y su colección siguen creciendo desde entonces.



Andrés inculca a sus sobrinos su amor por Nintendo. Aquí les vemos posando junto a reliquias como Donkey Konga, el NES Zapper, la Famicom, la Virtual Boy...

Zona Amiimods

Seleccionamos las mejores modificaciones de amiibo en el mundo.



Aldeana, por Donizetty



Shadow Mario, por Azurezefer

Toon Ganondorf, por dpStockBoy7btb

Pika-Elsa, por pikabellechuuchiha



Toon Link Deku, por Magicbeanbuyer

Vuestro Top de 3DS



1. Mario Kart 7
2. Super Smash Bros
3. Animal Crossing
4. Majora's Mask 3D
5. Pokémon X/Y
6. Ocarina of Time 3D
7. Fire Emblem Awak.
8. Layton vs Phoenix
9. Luigi's Mansion 2
10. Inazuma Eleven Go!

Estos han sido los resultados de vuestras votaciones del reportaje 'Los 100 mejores de 3DS' del mes pasado. Este mes, enviadnos vuestro Top de 3DS y también el de Wii U.

El Horóscopo de Kamek

Nuestro magikoopa conoce tu futuro más cercano. ¿Querrás saberlo tú...?



Aries

Estás a punto de cumplir años... Ve dejando caer la indirecta en casa de una New 3DS con cualquier carcasa menos la de Mario. Aléjate de él. Los Koopas no le soportamos.



Tauro

Tu carácter testarudo puede hacerte caer a la lava en alguna discusión, pero puedes estar muy tranquilo en el terreno amoroso: los cuernos no son metafóricos.



Géminis

Vas a necesitar duplicarte para hacer tantas cosas a la vez, pero abril traerá relax a tu vida. Quizá sea el momento para pasarte el Mundo Corona... por fin.

Cáncer



Deja de andar hacia atrás como los cangrejos y olvídate de los problemas pegándote una buena fiesta: Mario Party 10 es mi propuesta.

Leo

No nos das ningún miedo: tus llamaradas leoninas son cosa del pasado. El rey ahora es Bowser, así que olvida el Super Mario Land ese ¡y aprende de 3D World!

Virgo

Mi amo te está buscando como loco por todo el castillo y tú ahí, ¡de party con esos! Dice que como pille el GamePad os van a faltar modos y minijuegos para correr...

Libra

Saciarás tu hambre de estrellas descargándote Super Mario Galaxy 2 en la eShop. Ya tendrás tiempo de "descargar" las calorías en Super Smash Bros. Y dale duro al bigotudo, por favor.

Escorpio

¿Te sientes sin cuerda para afrontar el tercer trimestre del curso? Te recomiendo Mario Vs Donkey Kong: Tipping Stars, pero sólo por ser tú.

Sagitario

Vaya vacaciones de Semana Santa te vas a pegar, aunque lo que tú ansías son las de verano en Isla Delfino... pero de momento no habrá remake.

Capricornio

¡Oh, Su Excelsa Majestad! Es un honor vaticinar lo bien que le irá todo este mes y recordarle lo poderoso que es. No olvide que estoy aquí para servirle. Glup.

Acuario

Tu talento creativo te tiene soñando con ese tal Mario Maker, pero antes llegará tu sobrino Yoshi, así que ve aprendiendo a coser lana... si es que esas aletas te lo permiten.

Piscis



Ya eres un año más maduro, así que no te ahogues en un vaso de agua por esa persona que no te merece: ¡hay más peces en el mar! Y calamares en Splatoon.



Pokéconsejos

Ser el mejor entrenador que jamás ha pisado Hoenn no es nada fácil, pero si alguien puede conseguirlo eres tú... ¡sobre todo con estos consejazos!

LOS COMBATES INVERSOS

¿Te imaginas una batalla en la que se invierta la eficacia de cada tipo de ataque? Pues es esta...



En Ciudad Malvalona hallaremos el Club de Combates Inversos, un lugar donde podremos jugar cada día un combate contra un chico que tiene la particularidad de invertir la eficacia de los tipos de ataques, consiguiendo que en estos combates los ataques que normalmente no serían muy eficaces pasen a ser súper efectivos y viceversa. Utilizará a tres Pokémon al nivel 55 en cada combate que variarán cada día para que no podamos llevar nuestros ataques preparados, porque se nos premiará según los puntos que consigamos. Para esto debemos saber que el realizar un ataque súper eficaz nos dará un punto, pero que recibir uno nos restará un punto. Una vez que sabemos eso podemos deducir que es importante que nuestros Pokémon no sean muy fuertes, pues así podremos atacar más veces y conseguir más puntos. Si conseguimos 7, 8 o 9 puntos nos entregará piedras evolutivas como premio, mientras que si conseguimos más de 10 puntos nos dará un Caramelo Raro para subir de nivel a nuestros Pokémon. Con menos de 7 puntos simplemente conseguiremos bayas.

MELODÍAS

Aquí tiene los títulos de las melodías que en el juego aparecen numeradas... ¡para que elijas la que quieras!

Historial de combates

Puntos Clasificatorios:	1484
Número de combates:	16
Victorias:	7
Derrotas:	9

Melodía 3

Si ya has completado el juego te habrás dado cuenta de que a la hora de combatir con otros jugadores podrás seleccionar una gran variedad de melodías antes de que empiece el combate, pero seguramente te gustaría saber qué melodía se esconde detrás de cada uno de esos números. ¡Aquí tienes la lista!

Melodía 1: Combate contra entrenador
Melodía 2: Encuentro Salvaje
Melodía 3: Combate contra Rival
Melodía 4: Combate contra Líder de Gimnasio
Melodía 5: Combate contra Recluta, Team Magma/Aqua
Melodía 6: Combate contra Magno/Aquiles
Melodía 7: Combate contra Groudon/Kyogre Primigenio
Melodía 8: Combate contra el Alto Mando
Melodía 9: Combate contra el Campeón Máximo
Melodía 10: Combate contra Regirock/Regice/Registeel
Melodía 11: Combate contra Raikou/Entei/Suicune
Melodía 12: Combate contra Ho-Oh (Sólo en Rubí Omega)



Melodía 13: Combate contra Lugia (Sólo en Zafiro Alfa)
Melodía 14: Combate contra Uxie/ Mesprit/Azelf
Melodía 15: Combate contra Dialga/ Palkia
Melodía 16: Combate contra Legendarios de Sinnoh
Melodía 17: Combate contra Giratina
Melodía 18: Combate contra Legendarios de Teselia
Melodía 19: Combate contra Reshiram/ Zekrom/Kyurem
Melodía 20: Combate contra Rayquaza
Melodía 21: Combate contra Cronista Tristana
Melodía 22: Combate contra Deoxys
Melodía 23: Combate contra Dama Mansión

Para desbloquear cada una de estas melodías simplemente tendremos que haberlas escuchado completando el juego, enfrentándonos a todos los Pokémon legendarios y derrotando a una Dama de la Mansión Batalla. Debido a que Ho-Oh es exclusivo de Rubí Omega y Lugia lo es Zafiro Alfa sus melodías también son exclusivas de esas versiones.



La música del Resort Batalla

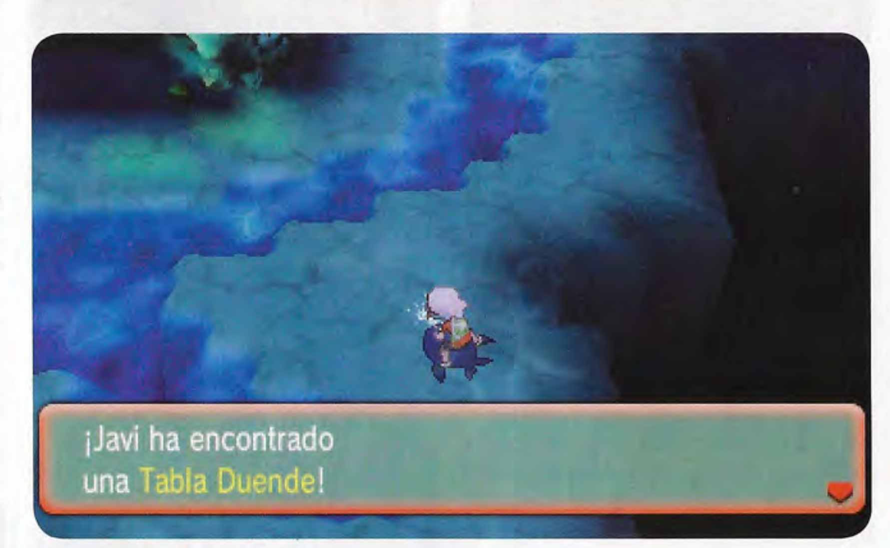
En el Resort Batalla, quizá prefieras cambiar la melodía. Habla con la Chica Parasol, que elegirá otra al azar entre las siguientes:

Tema del Resort Batalla
Contra Blasco
Calle Victoria
Sígueme
Superentrenamiento Secreto

Aunque las escoja al azar, puedes hablar varias veces con ella hasta conseguir la melodía que buscabas.

ALTERANDO LA FORMA

Unos cuantos métodos para alterar la forma de algunos Pokémon.

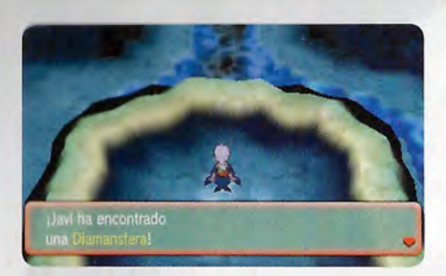


Las tablas de Arceus

Arceus es el Pokémon Creador de todos los Pokémon, y por ello tiene la habilidad para cambiar a cualquier tipo existente gracias a unas misteriosas tablas que además aumentan en un 20% la potencia de los ataques de ese tipo en cualquier Pokémon que la lleve equipada. Estas tablas están bastante ocultas dentro del juego, encontrándose 16 de las 17 tablas sumergidas bajo el mar, en donde ni siquiera el Zahorí nos puede ayudar a encontrarlas.

Tabla Bicho (Bicho):	Ruta 127
Tabla Cielo (Volador):	Ruta 124
Tabla Draco (Dragón):	Ruta 128
Tabla Fuerte (Lucha):	Ruta 130
Tabla Helada (Hielo):	Ruta 130
Tabla Linfa (Agua):	Ruta 129
Tabla Llama (Fuego):	Ruta 107
Tabla Mental (Psíquico):	Ruta 126
Tabla Oscura (Siniestro):	Ruta 127
Tabla Pétrea (Roca):	Ruta 128
Tabla Pradal (Planta):	Ruta 130
Tabla Terrax (Tierra):	Ruta 130
Tabla Terror (Fantasma):	Ruta 127
Tabla Tóxica (Veneno):	Ruta 129
Tabla Trueno (Eléctrico):	Ruta 129
Tabla Duende (Hada):	Ruta 128

Lo mejor es usar a Kyogre. Su tamaño nos ayudará a encontrar objetos bajo el mar si pulsamos constantemente el botón A. La Tabla Acero, a diferencia de las demás, está equipada en el Beldum que deja Máximo en su casa de Ciudad Algaria después de derrotarle en la Liga Pokémon y haber terminado el Episodio Delta.



Diamansfera, Lustresfera y Griseosfera

En el fondo del mar también se esconden los objetos que nos servirán para potenciar a Dialga, Palkia y Giratina. Encontraremos la Diamansfera justo encima de la entrada a la Caverna Abisal, la Lutresfera en la parte nordeste de la zona de buceo de la Ruta 129 y por último la Griseosfera en una pequeña zona de buceo de la parte nordeste de la Ruta 130. Este último objeto nos permitirá transformar a Giratina en su forma Origen.





Espejo Veraz

Después de capturar a Tornadus, Thundurus o Landorus podemos llevar a cualquiera de estos Pokémon a la tienda de espejos de Ciudad Malvalona para que nos entreguen el Espejo Veraz, objeto clave que nos permitirá cambiar a estos Pokémon a su forma Tótem en la que desatan todo su poder.



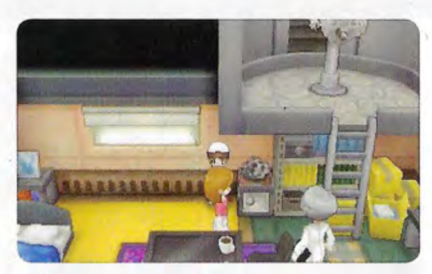
Keldeo y Meloetta

Estos dos Pokémon legendarios pueden cambiar de forma al aprender ciertos movimientos característicos. Keldeo cambiará a su Forma Brío después de aprender Sable Místico y Meloetta cambiará a su forma danza después de aprender Canto Arcaico. Estos ataques se los podrá enseñar un hombre del Café de Malvalona si le enseñas alguno de estos dos Pokémon.



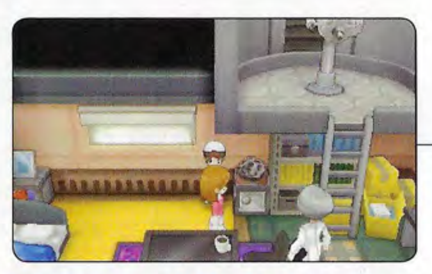
La Flor Gracídea

En la casa del Bayólogo de la Ruta 123 hay a un hombre que te dará la Gracídea si le enseñas un Shaymin. Con ella puedes cambiar a tu Shaymin a su Forma Cielo con la que gana el tipo Volador, y mejorar así su Ataque Especial y Velocidad a costa de perder algo de Defensa y Defensa Especial. Eso sí, Shaymin perderá esta forma si lo depositamos en el PC o si anochece.



El meteorito de Deoxys

En la casa del Profesor Cozmo en Pueblo Pardal encontraremos un misterioso meteorito que nos permitirá alternar la forma de Deoxys si lo llevamos en nuestro equipo. Deoxys cuenta con tres formas adicionales que potencian respectivamente el ataque, la defensa y la velocidad para que se pueda adaptarse a la forma en la que más te guste combatir a ti.



Rotom, el Pokémon electrodoméstico

A Rotom también le gusta eso de poder cambiar de forma a pesar de no ser un Pokémon legendario y aprovechará para cambiar su tipo Fantasma por tipo Agua, Fuego, Planta, Hielo o Volador dependiendo del electrodoméstico que escojamos de entre las cajas que tiene el Profesor Abedul cerca de la entrada de su laboratorio en Villa Raíz.





POKÉMON DE REGALO

Durante nuestra aventura por Hoenn nos encontraremos con algunas personas generosas que nos entregarán a ciertos Pokémon. ¡Estos son todos los Pokémon que nos regalarán, menudo chollo!



Pikachu Coqueta

Después de participar en nuestro primer Concurso Pokémon aparecerá una chica para regalarnos este peculiar Pikachu hembra al que le gusta disfrazarse. Cada uno de sus disfraces se centra en un determinado tipo de concurso y le otorga un ataque especial diferente: Puño meteoro para Carisma, Chuzos para Belleza, Beso Drenaje para Dulzura, Campo Eléctrico para Ingenio y Plancha Voladora para Dureza. Estos ataques también los podrá usar en combate, donde Chuzos será la mejor elección para hacer frente a los Pokémon de tipo Tierra. Como curiosidad, ten claro que este Pikachu no puede evolucionar ni criar, pero aún así es una adición valiosa a tu equipo.



Huevos de Wynaut y Togepi

Cerca de las aguas termales de Pueblo Lavacalda, una anciana nos entregará un huevo de Wynaut, un Pokémon que no se puede capturar salvaje. Después de frenar a Groudon o Kyogre en Ciudad Arrecípolis podremos volver a hablar con ella para que nos dé un huevo de Togepi. Es posible que estos huevos tarden más de lo normal en abrirse, pero lo harán. Lleva a un Pokémon con Cuerpo Llama en tu equipo para reducir a la mitad los pasos necesarios.



El Pokémon climático: Castform

Después de proteger el Instituto Meteorológico de la Ruta 119 del ataque del Team Magma o Team Aqua, el dueño querrá entregarnos un Castform como agradecimiento. Este extraño Pokémon no se puede conseguir en ningún otro sitio y tiene la peculiaridad de cambiar de aspecto según el clima. Además, será el Pokémon que tendremos que llevar en nuestro equipo mientras sobrevolamos Hoenn usando Ultravuelo si queremos capturar a Tornadus en Rubí Omega o a Thundurus en Zafiro Alfa.



El Beldum de Máximo

Después de completar el Episodio Delta, si vamos a casa de Máximo en Ciudad Algaria nos encontraremos con una Poké Ball sobre la mesa y una carta que nos indica que podemos quedarnos con ese Beldum como recompensa por todo lo que hemos hecho por la región de Hoenn. Este Beldum lleva equipada la Tabla Acero que, además de aumentar la potencia de los ataques de tipo Acero, permite cambiar el tipo de Arceus a Acero si la lleva equipada.



Los Pokémon iniciales del Profesor Abedul

El Profesor Abedul nos hará entrega al comienzo de nuestra aventura de un Pokémon de inicio de la región de Hoenn, pero después de derrotar al Alto Mando y convertirnos en campeones de Hoenn nos dará a elegir un inicial de la región de Johto. Por si esto fuese poco, después de completar el Episodio Delta nos dará a elegir entre los tres iniciales de Teselia y después de completar la Liga Pokémon una segunda vez nos entregará uno de los Pokémon de inicio de la región de Sinnoh. ¡Este Profesor Abedul sí que es generoso!



Camerupt y Sharpedo

En el Resort Batalla nos encontraremos con una curiosa pareja formada por un miembro del Team Magma y una miembro del Team Aqua que nos harán un regalo entre de sus respectivos Camerupt y Sharpedo. Estos dos Pokémon al nivel 40 tienen la naturaleza más adecuada para su uso en combates aprovechando su nueva megaevolución. Además, vienen equipados con las Bayas Pasio y Gualot respectivamente que les permiten resistir un golpe supereficaz. Una prueba de que no todos los miembros de los equipos Magma y Aqua son tan malos.

POKÉMON DE EVENTO

Hasta el 30 de noviembre de 2015 puedes descargar en Rubí Omega o Zafiro Alfa a Serperior, Emboar y Samurott al nivel 50 con sus habilidades ocultas, las cuales no se pueden conseguir de otra forma. Y tienen el ataque especial Clemencia, que dejará al rival con al menos 1PS para facilitar su captura.



Cómo descargarlos

Para descargar a estos Pokémon de evento será necesario tener una conexión a internet y entrar en la opción de Regalo Misterioso del menú principal de Rubí Omega y Zafiro Alfa, después en la opción Recibir Regalo y por último en Recibir mediante código. Una vez aquí habrá que escribir un código para cada uno de los Pokémon: POKEMON497 para Serperior con la habilidad Respondón, POKEMON500 para Emboar con la habilidad Audaz y POKEMON503 para Samurott con la habilidad Caparazón.



Serperior Respondón

Código: POKEMON497

Serperior destaca por su habilidad oculta Respondón. Esta habilidad hace que se inviertan los cambios producidos en sus estadísticas, por lo que cada vez que use el ataque Lluevehojas subirá mucho su Ataque Especial en lugar de bajarlo. Si necesitase recuperar PS, podría utilizar Gigadrenado, mientras que con Pulso Dragón y un Poder Oculto de tipo Roca puede atacar a otros Pokémon resistentes a Planta o incluso a aquellos que supongan una gran amenaza como Fuego o Volador. Es recomendable que tenga naturaleza Modesta o Miedosa. Se le puede equipar con Vidasfera para mejorar aún más su potencia de ataque.

Emboar
Nv. 100
Envite Ígneo
FUEGO PP 15 / 15
Testarazo
ROCA PP 5 / 5
Voltio Cruel
ELÉCTRICO PP 15 / 15
Machada
LUCHA PP 10 / 10

Emboar Audaz

Código: POKEMON500

La habilidad Audaz es un arma de doble filo: la potencia de los ataques que hacen daño al usuario aumenta un 20%, pero también se hará más daño a sí mismo. A pesar de todo, el gran ataque físico de Emboar acabará con muchos rivales de un golpe si lo potenciamos con objetos como Cinta Fuerte (un 10% más), Vidasfera (un 30%) o Cinta Elegida (un 50%). Vidasfera no es recomendable pues aumentaría el daño de retroceso. Ataques como Envite ígneo, Testarazo o Voltio Cruel se benefician de esta habilidad, pero de tipo Lucha hay que optar por Machada o Fuerza Bruta, que no se benefician del daño extra. La mejor naturaleza es Firme o Alegre, según prefiramos más ataque o velocidad.

Samurott
Nv. 100
Hidrobomba
AGUA PP 5 / 5
Hierba Lazo
PLANTA PP 20 / 20
Rayo Hielo
HIELO PP 10 / 10
Poder Oculto
NORMAL PP 15 / 15

Samurott Caparazón

Código: POKEMON503

Samurott es el Pokémon menos beneficiado con su habilidad oculta de los tres iniciales de Teselia, pues la habilidad Caparazón es una habilidad puramente defensiva que hará que no pueda recibir Golpes Críticos. Incluso en algunos casos concretos echarás de menos una habilidad más ofensiva que te permita dar un golpe devastador como lo es Torrente. Sin embargo, Samurott con naturaleza Modesta puede hacer mucho daño de por sí con ataques especiales como Hidrobomba o Rayo Hielo que podemos complementar con Hierba Lazo para Pokémon de tipo agua y algún Poder Oculto que le dé algo de cobertura de tipos como podría ser Tierra, Roca o Lucha.







Disfruta de tu revista favorita

en formato **digital**

Smartphone • Tablet • Apple Mac • Windows PC



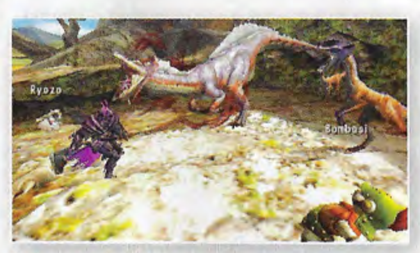
Manual del cazador



El juego de Capcom se ha convertido ya en uno de los grandes de 2015, así que os traemos todas las claves para que cada expedición se salde con victoria frente a los gigantescos monstruos.

CONSEJOS BÁSICOS

Si sois primerizos en la saga, os conviene interiorizar todos estos mandamientos. Para sobrevivir en los salvajes ecosistemas de Monster Hunter, hay que meterse estas ideas en la cocorota.



Se puede morir dos veces, de modo que, en el multijugador, las vidas son compartidas. Cada vez que sucumbimos, la recompensa se reduce sustancialmente y, al caer por tercera vez, fracasamos en la misión. Además, hay un tiempo límite, que suele ser de 50 minutos.



Las misiones cuentan con un objetivo principal y una submisión. Esta segunda no es obligatoria, pero sirve para obtener recompensas adicionales. Por lo general, se trata de romper un parte concreta de los monstruos o de entregar objetos que hay que recolectar.



La barra de vitalidad y la de resistencia se pueden incrementar yendo al cocinero felyne antes de cada misión. Es recomendable curarse siempre que la salud baje de media barra. Cuando el medidor de resistencia baja, se debe rellenar con raciones o filetes al punto.



Estar en constante movimiento es esencial, aunque hay que vigilar la barra de resistencia. Además de correr, se puede rodar por el suelo. Si rodamos justo en el último segundo antes de que un monstruo nos embista, es posible tirarse a la desesperada y librarse del golpe.



La cámara objetivo sirve para enfocar a los monstruos grandes de manera automática, con sólo pulsar el botón L. Para activarla, antes hay que pulsar sobre la silueta de la bestia que aparece en la pantalla táctil. Si se juntan dos monstruos a la vez, puede ser algo fastidioso.



El arma se mella a medida que se usa, por lo que hay que emplear piedras de afilar. Las armas más avanzadas tienen varios niveles de afilado, pero conviene tener siempre el máximo, pues, de lo contrario, algunos golpes "rebotan". Algunas armas cuentan con autoafilado, asociado a la acción de rodar.



El clima extremo de algunos ecosistemas obliga a usar bebidas calientes o frías, según corresponda, para que la barra de vida y la de resistencia no se resientan. En el escenario de las Dunas, hay que fijarse, antes de empezar, en si la misión que vayamos a acometer transcurre de noche o a la luz del día.



Los monstruos inducen estados alterados: quemaduras, envenenamiento, electrocución, congelación, excrementos, efecto dragón... Algunos de ellos se curan cuando pasa cierto tiempo, pero, para otros, también se pueden emplear determinados objetos, como antídotos, limpiadores o desodorantes.



EN LA MENTE DE LOS MONSTRUOS

El nivel de dificultad del juego es altísimo. La curva de aprendizaje es progresiva, de modo que las misiones de rango bajo son fáciles, pero las más avanzadas son infernales. La paciencia es la madre de la ciencia, y conviene tener en cuenta una serie de conceptos.



El hábitat de cada monstruo suele ser muy concreto. Cada especie se mueve por tres o cuatro áreas muy concretas de cada mapa, dependiendo del estado en el que esté. Por ejemplo, cuando están a punto de morir, se van siempre a la zona en la que tienen el nido.



Las bolas de pintura son fundamentales para marcar la posición del monstruo en el mapa y ver, en todo momento, dónde se encuentra, especialmente cuando decide huir de la lucha. Con el paso del tiempo, puede que desaparezca el efecto y haya que lanzarle otra bola.



Para atacar a las bestias, conviene abordarlas por el costado o por la retaguardia, pues, si vais de frente contra ellas, es muy posible que os llevéis un topetazo. Casi siempre se están moviendo, pero, a poco que se paren a coger aliento, hay que lanzarse con todo a por ellas.



No existe una barra de vitalidad que permita ver cuánto les queda a los monstruos para morir, sino que hay que fijarse en indicios como la cojera, el deterioro de la piel o la salivación. Hay que tener en cuenta que se pueden ir a comer o a dormir para reponerse.



Es posible montar sobre los monstruos cuando se realizan ataques en salto o con el movimiento especial del glaive insecto. Una vez encima, hay que apuñalar mientras el indicador está verde y agarrarse con R cuando no lo está (los movimientos del monstruo sirven para prever cuando es conveniente agarrarse).



La cólera es un virus que afecta a monstruos como Gore Magala o Congalala. Si os veis afectados, salta una especie de cuenta atrás, de modo que, si atacáis repetidamente al monstruo, no sólo os curaréis, sino que aumentaréis vuestra fuerza. Si os infecta, los ataques con el virus os harán mucho daño.



En las misiones más avanzadas, se llegan a juntar dos monstruos en la misma área, lo cual es sinónimo de muerte casi segura. Por suerte, si se lanza una bomba boñiga a una de las criaturas, ésta huirá a otra zona. Para hacer esas bombas, hay que recoger boñiga de los escenarios y mezclarla con "material bombas".

EQUIPAMIENTO PARA EL BUEN CAZADOR

La jugabilidad es muy variada, en función de los catorce tipos de armas: espada con escudo, gran espada, espada larga, espadas dobles, martillo, cornamusa, lanza, lanza pistola, hacha espada, hacha cargada, glaive insecto, ballesta ligera, ballesta pesada y arco.



Cada arma tiene un equilibrio distinto de potencia, alcance o manejo, algo que conviene aprovechar en el multijugador. Hay que tener en cuenta que, por ejemplo, las que tienen hoja permiten cortar la cola de los monstruos para obtener ciertos materiales especiales.



Las armaduras se dividen en cinco partes: cabeza, pecho, brazos, cintura y piernas. Hay que tener en cuenta que algunas, sobre todo las más avanzadas, sólo sirven para espadachines y otras, para artilleros. Se pueden subir de nivel con esferas armadura.



Hay una tienda para comprar, pero las mejores armas y armaduras se obtienen en la forja del Coloso. Hay que combinar tres o cuatro ingredientes, que pueden ser partes de monstruos, minerales, bichos... Cada arma tiene un árbol de evolución con varias ramificaciones.



Los adornos son objetos complementarios que se asocian a una serie de ranuras que tienen las armas y las armaduras. Gracias a ellos, se puede aumentar el ataque, la defensa, la resistencia a diferentes elementos... Se pueden quitar y poner sin ningún impedimento.



La afinidad de las armas es algo que hay que tener en cuenta. Cuanto más alta sea, mayor es la probabilidad de ejecutar golpes críticos. Es importante tener también en cuenta el elemento (fuego, rayo, veneno, agua, hielo, dragón, sueño), según el tipo de monstruo.

COLABORACIÓN DE SIMPÁTICOS MININOS

Los felynes prestan una ayuda inestimable, especialmente en la campaña.



Desde el comienzo de la aventura, contamos con un gato que nos presta su ayuda. Al llegar a las misiones de cinco estrellas, se desbloquea también la opción de llevar a un segundo felyne, que se puede elegir entre los muchos que vayamos coleccionando (hay que encontrarlos a lo largo de los escenarios). Pueden ser de varios tipos: curación, combate, bombardeo, asistencia, impulso, recolección... Hay que forjarles equipamiento.



INVENTARIO
DE SUPERVIVENCIA

El uso de objetos, condicionado por un inventario que sólo permite llevar veinticuatro tipos (junto a ocho de artillero), es muy importante para superar las luchas con los monstruos. Muchos sólo se pueden obtener haciendo cosas especiales o llevando a cabo distintas combinaciones de ingredientes.





Los objetos más básicos se pueden obtener en la tienda, de modo que conviene comprar en ciertos días especiales en los que el precio se reduce a la mitad. Sin embargo, hay cosas que sólo se pueden obtener recolectándolas de los escenarios: setas, miel, bichos, piedras...



Las misiones secundarias sirven, a menudo, para desbloquear nuevos elementos, como objetos para la tienda, ingredientes para el cocinero felyne, nuevas opciones para el wygnate (que multiplica objetos a cambio de puntos de caravana), armamento...



La activación de los objetos sólo se puede llevar a cabo si se tiene el arma enfundada (salvo que se esté usando la espada con escudo), a lo que hay que añadir que la animación puede tardar varios segundos. Es decir, alejaos de los monstruos antes de usar un ítem.



Hay ciertos objetos que sólo se pueden obtener en las misiones de rango alto o en las de rango G (éstas, exclusivas del multijugador). Principalmente, son minerales y partes de monstruos que sirven para elaborar las armas y las armaduras más avanzadas del juego.

MEZCLAS CLAVE

En la siguiente tabla, presentamos algunos ítems poco comunes que pueden salvaros el pellejo.

NOMBRE	FORMA DE OBTENERLO	EXPLICACION DE SU UTILIDAD
Megapoción	Poción + Miel	Restablece moderadamente el nivel de salud.
Nutrientes	Seta azul + Bicho divino	Aumenta ligeramente el nivel máximo de salud.
Meganutrientes	Nutrientes + Miel	Aumenta considerablemente el nivel máximo de salud.
Poción máxima	Meganutrientes + Hongo dragón	Aumenta al máximo el nivel de salud y recupera toda la salud.
Catalizador	Miel + Bicho amargo	Sirve como elemento para ciertas mezclas.
Inmunizador	Catalizador + Hongo dragón	Aumenta la capacidad natural de recuperación.
Poción antigua	Inmunizador + Cuerno de kelbi	Restablece la salud al máximo y aumenta los indicadores de salud y resistencia.
Droga demoniaca	Catalizador + Semilla de poder	Aumenta el ataque.
Megadroga demoniaca	Droga demoniaca + Extracto pálido	Aumenta mucho el ataque.
Piel de armadura	Catalizador + Semilla armadura	Aumenta la defensa.
Megapiel armadura	Piel de armadura + Extracto pálido	Aumenta mucho la defensa.
Material bombas	Planta de savia + Piedra Planta de savia + Hierro	Sirve como elemento para fabricar bombas.
Bomba boñiga	Material bombas + Boñiga	Repele al monstruo sobre el que impacta y hace que huya a otra área.
Bomba tranquilizante	Material bombas + Tranquilizante	Permite capturar a los monstruos que han caído en una trampa escollo o en una trampa de choque.
Bola de pintura	Planta de savia + Baya pintura	Sirve para marcar a un monstruo y seguirle la pista por todo el mapa.
Red	Telaraña + Hiedra	Sirve como elemento para ciertas mezclas.
Trampa escollo	Herramienta trampa + Red	Atrapa durante unos segundos a los monstruos que pasan por encima de ella.
Trampa de choque	Herramienta trampa + Bicho eléctrico Herramienta trampa + Colmillo de Genprey	Atrapa durante unos segundos a los monstruos que pasan por encima de ella. Sin embargo, algunas criaturas, como las de tipo eléctrico, son inmunes a su efecto.

Próximo número

Sale el 17 de abril

Inazuma Eleven GO Chrono Stones

Ediciones Llamarada y Trueno

Acompañamos a Arion Sherwind en su viaje a través del tiempo para salvar el fútbol en un análisis alucinante. Y, además, los primeros consejos y trucos para el juego.

Y ADEMÁS TODO ESTO...



Xenoblade Chronicles X
Análisis del primer juego exclusivo de New Nintendo 3DS

Pokémon Rubí Omega / Zafiro Alfa
Consejos para profesionales: triunfa en el VGC

Splatoon
Reportaje especial sobre el juego con más acción de Wii U

NOTA: Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.

REDACCIÓN

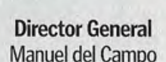
Redactor Jefe
Rubén Guzmán

Director de Arte
Abel Vaquero

Maquetación
Grafis Soluciones Creativas, S.L.

Han colaborado en este número
Gustavo Acero, Roberto Ruiz Anderson, Samuel González, Laura Gómez, Borja Abadie, Emilio García, Rafael Aznar, Luis Galán, Jesús Casado
revistaoficialnintendo@axelspringer.es

Edita AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.



Director General
Manuel del Campo

Director del Área de Juegos
Javier Abad

Directora Financiera y de Desarrollo de Negocio
Úrsula Soto

Directora de Operaciones
Virginia Cabezón

Director de Desarrollo Digital
Miguel Castillo

Márketing
Marina Roch

Fotografía
Asimétrica

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD

Director Comercial
Javier Matallana

Jefa de Servicios Comerciales
Jessica Jaime M.

Equipo Comercial
Zdenka Prieto, Noemí Rodríguez, Beatriz Azcona, Daniel Gozlan, Estel Peris

C/Santiago de Compostela, 94 - 28035 Madrid
Tel. 902 111 315. Fax: 902 118 632

Suscripciones
Telf. 902 540 777 Fax: 902 540 111

Distribución España
S.G.E.L. Tel. 916 576 900

Transporte BOYACA. Tel. 917 478 800

Imprime ROTOCOBRHI
Tel. 91 806 61 51. Tres Cantos (Madrid)

Depósito Legal: M-36689-1992

© 1993 Nintendo. All Rights Reserved.

"Nintendo", "Nintendo Entertainment System", "N.E.S., "Super Nintendo Entertainment System", "Super NES", "Game Boy", "Nintendo DS", "Wii", "Nintendo 3DS", "Wii U", "Revista Oficial Nintendo" and "Mario" are Trademarks of Nintendo.

REVISTA OFICIAL NINTENDO no se hace necesariamente solidaria de las opiniones vertidas por sus colaboradores en los artículos firmados. Prohibida la reproducción por cualquier medio o soporte de los contenidos de esta publicación, en todo o en parte, sin permiso del editor.







Hobby Press es una marca de Axel Springer España, S.A.

La Guía Pokémon más esperada

Gratis con tu **suscripción** a la Revista Oficial Nintendo



¡DATE PRISA! **UNIDADES LIMITADAS**

¡Por solo **39,90€!**

12 números de la Revista Oficial

+

Guía Pokémon Rubí Omega y Pokémon Zafiro Alfa

Guía de estrategia oficial con el recorrido de Hoenn

Un recorrido detallado que incluye los combates contra los Líderes de Gimnasio, el Alto Mando y el Campeón.

Más Pokémon megaevolucionados y detalles sobre la misteriosa Regresión Primigenia.

Información exhaustiva de todas las nuevas funciones del juego, como las Bases Secretas mejoradas y el Gran Concurso Pokémon.

Listas completas con todas las MT, MO, objetos, bayas y megapiedras, así como sus ubicaciones.

Consejos útiles para disfrutar al máximo del PSS y del juego en conexión.

416 páginas, PVP: 19.90€

Puedes suscribirte por cualquiera de estos canales:

En ozio.axelspringer.es/revistaoficialnintendo
Por tel.: 902 540 777 y por e-mail
suscripcion@axelspringer.es

Oferta sujeta a disponibilidad de stock. Los artículos pueden agotarse durante la vigencia de esta publicidad. Si fuera así, nos podremos pondremos en contacto contigo para cambiar de elección.

En cumplimiento de la normativa legal vigente en materia de Protección de Datos Personales, te informamos que tus datos personales formaran parte de un fichero propiedad de Axel Springer España, S.A. con objeto de gestionar su suscripción y ofrecerte, mediante el envío de comunicaciones comerciales, productos o servicios de nuestra propia empresa. Para ejercer los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición, deberás dirigirte por escrito a Axel Springer España, S.A. en la dirección c/ Santiago de Compostela, 94. 28035 Madrid. No se aceptan suscripciones fuera de España. Promoción válida hasta publicación de oferta sustitutiva. Axel Springer España, S.A. se reserva el derecho de modificar esta oferta sin previo aviso

OZIO

El club del suscriptor de Axel Springer

Si te suscribes, además, tendrás acceso al Club de Beneficios de OZIO.

Más de 500 ofertas exclusivas como éstas:



telepizza	PHILIPS	fnac
6% descuento	30% descuento	6% descuento

¡Y así, cientos de ofertas más!

Consultar condiciones en
http://ozio.contigomas.com

* Estas ofertas pueden cambiar durante la videgncia de esta publicidad.

7
www.pegi.info

Nintendo

Dale caña a la fiesta con tus amiibo





© 2015 Nintendo. Wii U is a trademark of Nintendo. © 2015 Nintendo.



Muévete por los tableros del juego con tus figuras amiibo



Consigue estrellas y habilidades exclusivas



Disfruta de más de 70 nuevos minijuegos

Coloca un amiibo compatible sobre el Gamepad y desbloquea nuevos tableros y otros contenidos exclusivos



amiibo × MARIO PARTY 10







Wii U

/NintendoES • @NintendoES • YouTube/NintendoWiiUES

www.nintendo.es